DVD MHP2G狩猎影象 牧场物语 符文工房3/对战传说/巴哈姆特之血/灵魂能力4/死神BLEACH DS4

vol.121 定价:9.8元

# 掌机迷 POCKET GAMER



特别策划

## DQ必须"死"!

## 高达VS机战 设定雷同还是抄袭?

新闻热点

## 制作人小岛秀夫宣称:PSP和平行者是MGS5级别的作品

攻略研究

## 勇者斗恶龙9完全攻略

系统详解/完整剧情流程/全分支任务心得

全炼金配方资料/全职业技能及咒文效果

## 剑与魔法学院2

全学科大考察/种族/职业研究/全任务

## 我的暑假4

全特殊事件/采集昆虫/橡皮相扑/海底世界探索/迷你游戏玩法


ポケットモンスター
Pokémon
金
ハートゴールド
2009.9.12


ポケットモンスター
Pokémon
銀
ソウルシルバー
ON SALE!

# Contents [目录]

掌机迷
总121期




● 封面 勇者斗恶龙9

POCKET GAMER

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活




| 本期收录游戏 | |
|---|---|
| NDS | 勇者斗恶龙9 |
| NDS | 黄昏旅馆215汉化版 |
| NDS | 美少女梦工厂4DS |
| NDS | 流行之神2DS |
| NDS | 小小机器人 快乐大扫除 |
| PSP | 泪指轮传说（PS附攻略） |
| PSP | 我的暑假4 |
| PSP | 初音未来 主唱计划 |
| PSP | 野性传说 |

**特别策划** 编辑部精心策划各种热门专题!



**新闻中心** 了解业界动态游戏评论的最佳窗口!



**新作报道** 介绍两大主机最新作品详细速报!



**攻略战队** 最新最完善的游戏攻略一应俱全!



**软硬兵团** 最权威的软件硬件详细评测!

## 热作冲击波

当期游戏最详细的试玩报告!



## 游戏单间

在这里一定能找到最适合你的专区!



## PG吧

拉近编辑和读者之间距离的纽带!



## 编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

### 翔武推荐给你看

本期的DQ9攻略可以说是非常豪华的，剧情攻略可以让大家大概了解故事梗概。任务全攻略为卡在各种BT任务上的玩家提供便利，资料部分也都挑选的最实用的。



### 零羽推荐给你看

虽说本月有超大作DQ9，但零羽还是精心准备了一篇剑与魔法学园2的攻略，喜欢的玩家一定要看哦。另外还有同样是精心制作的特稿一篇，希望大家能够喜欢。



### 八房推荐给你看

本期我的暑假4比较偏重于资料性,盖因工作重点全部放在了DQ9的特稿上。特稿不仅是我对DQ9的真实评价，也掺杂了一些自己对游戏的看法，望大家兼收并蓄。



| 常用游戏类型对照表 | |
|---|---|
| ACT | 动作游戏 |
| RPG | 角色扮演游戏 |
| ARPG | 动作角色扮演游戏 |
| SRPG | 战略角色扮演游戏 |
| SLG | 战略游戏 |
| SLG | 模拟经营游戏 |
| PUZ | 解谜益智游戏 |
| RAC | 竞速游戏 |
| RAG | 音乐游戏 |
| AVG | 文字/冒险游戏 |

## 话题 topic 小岛：PSP上的合金装备是正统作！



在Konami官方今天发布的一份Q&A声明中，小岛秀夫高调表示PSP版《潜龙谍影》的重要地位，称这款作品为“《潜龙谍影5》级别”的重量级游戏。

小岛首先强调，《潜龙谍影：和平行者》是由小岛工作室核心开发团队开发，并由他本人全面负责的项目，不是外传而是正统作品。“这是一款称得上《潜龙谍影5》级别的作品。我本人将会与《潜龙谍影4》的开发团队一起，参与这个项目的监督、设计、制作、管理和编辑。因此，从这个角度来说，《METAL GEAR SOLID》系列没有终结！”

小岛还透露，他原本打算将这个项目交给新一代的制作人员负责，然而考虑到《和平行者》的重要性，他最终还是决定亲自挂帅。

“实际上早在《潜龙谍影ONLINE》的制作阶段我就已经在筹划这个项目了。当时我曾试图让小岛工作室的新一代制作人接手这款作品的开发。但后来，我感觉现在就完全放手还有些为时过早，所以才决定继续担任监督的。”

除了为本作鼓吹造势之外，本次QA中还透露了一些游戏设计细节。玩家们在每次执行任务之前，都可以对Snake进行自定义，选择自己认为最合适的装备，比如为了应对激烈的战斗选择强力的装备，或是为了方便行动而选择更重视潜入要素的装备。除此之外，《和平行者》还将引入一种“成长系统”，让玩家的角色可以在游戏过程中不断进化，与大部分角色扮演游戏或是近来的许多主视角射击游戏比较相似。另外，本作也会有各种新装备登场，其中包括各种类型的纸箱子，而且这一次会有可供两人同时使用的版本，就和我们之前在E3宣传片中看到的一样。

此外，小岛监督还透露，《潜龙谍影 崛起（METAL GEAR SOLID RISING）》中的"RISING"暗示“日出”，与官网上的雷电画像相呼应，此外也含有《潜龙谍影》系列将进入一个全新阶段的意思。



## 特报 scoop PSP直联下载功能试运行，限时动画下载？

SCE于本月22日表示，正式开始提供PSP直联下载业务，玩家可以使用PSP通过无线LAN的连接点直接进习惯下载（以前必须要经由PS3或者电脑主机），主机便携性进一步提高。目前，可以下载的资源包括90部动画，多达1000集的内容，不过为了版权方面考量，下载的内容会在72小时之后失效无法观看。

## 话题 topic 三亿不算啥，多加一半没问题！

目前，任天堂北美分部的Prata氏抛出惊人言论：只要有合适的游戏，仍然会有多达一亿五千万新玩家购买任天堂主机。

Prata氏在海外游戏网站GAME ZE BO的访谈中表示，根据任天堂内部的调查，目前持有任天堂硬件的玩家总数约为3亿，而过去2年半中更有三千万人成为了铁杆游戏爱好者——所以，他得出结论，只要有合适的好游戏，仍然有至少一亿五千万人规模的潜在市场可供开发。

Prata氏援引了岩田聪的观点：“我们为了开发游戏市场，要跳出自己给自己划定的界限”“游戏越做越复杂，最终会导致脱离一般的消费者”，并且讽刺“有许多开发者都只在窄小的市场内为特定的客户制作游戏”。接着P氏还说了下面这一段话：“为了节约开发费而削减核心品质科不是好事。玩家买游戏就是冲着核心游戏性去的，指望玩家推广亲戚朋友，还是要靠核心游戏性，像《大金刚》《吃豆人》《大蜜蜂》等经典游戏，放到现在仍然会有人掏钱购买的。这就证明了技术的进步不是根本，关键还是游戏品质要过硬”。

最后他再次强调任天堂的策略将是最大限度地扩展一般消费者作为用户群。

评：拓展一亿五千万买NDS玩大金刚吃豆人的消费群吗？

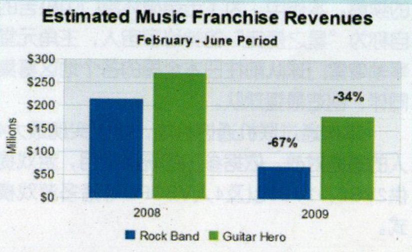
## 特报 scoop 误入歧途，美国音乐游戏市场爆泻。

最近，美国调查会社NPD公开了6月份本土游戏的销量情况，其中的资料表明，音乐游戏出现了较大程度的滑坡。

Gamasutra表示，《摇滚乐队》、《吉他英雄》等音乐游戏的销量相比前年分别降低了67%、34%，系列累计销量也比较难看。由于这两个游戏的主要利润点在于随游戏一同发卖的周边操作设备，所以随着操作设备值崩，总体利润也直线下降。

按照Gamasutra的统计，上半年间，《摇滚乐队》累计销量约为100万，《吉他英雄》累计销量约为300万。在调查结果的注解中，Gamasutra表示美国市场音乐游戏的走向将会取决于今年下半年此类游戏的销售情况。“消费者是否会掏钱购买比游戏本体都要昂贵的周边设备，是游戏公司利润多寡的重要因素”。

吉他与架子鼓等相应的控制器是音乐游戏与乐器界的一种新的合作方式，但Gamasutra指责说，此类周边的价格过高是个不容忽视的事实。不知是乐器控制器的高价正常呢，还是游戏本体的价格正常呢。总之，在Gamasutra发表声明后，今年后半年的销量将会更加引人注目吧。



## 话题 topic 真骨灰玩家最爱？30年前游戏复刻DSI！不过骨灰到这种程度的还真不多见。

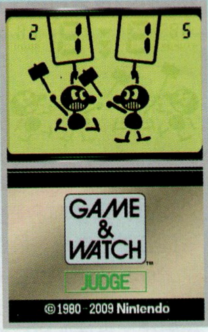



在任天堂的DSI上，1980年的人气游戏《GAME&WATCH》复活了！任天堂决定在7月15日正式开通GAME&WATCH的下载服务。价格为每款200点。（相当于200日元）年龄审核为A级（全年龄）。

《GAME&WATCH》是1980年时发售的人气携带游戏。本作为该系列的移植版。本作包含九个小游戏，其中的4个将于7月15日开始提供下载。而剩下的5个中，7月29日会开通其中两个的下载，最后的3个将于8月开通下载。

另外，全部的9个小游戏都会包含以游戏主题为背景的时钟，但是，并不具备闹钟的机能。




## 特报 scoop 冰火两重天！向《口袋 金银》致敬？《闪电十一人2》也发售双版本……




将于10月1日发售DS用的收集、育成型足球RPG《闪电十一人2 威胁的侵略者》。本次同时发售火与冰两个版本。

《闪电十一人2 威胁的侵略者》是L5去年发售的大受好评的热血足球游戏《闪电十一人》的续篇。本作中，为了击倒破坏雷门中校舍的自称为“星之使徒”的神秘宇宙人，主角元堂率领着雷门球队前往日本全国的各个地区募集同伴，创造最强球队。

本作通过联机通信机能，可以实现最大4人的通信对战。依据参加的玩家数目，游戏提供2VS2、1VS3以及4人VSCPU等诸多游戏模式。

本作的两个版本分别是炎之篇与冰之篇，除了作为强敌登场的队伍有异之外，角色的必杀技也会有很大的区别。






# 游戏荒了，没有中意作品怎么办？

我这个人玩游戏都是专注于一个游戏玩，怪物猎人时我就一直在打怪物猎人，高达vs高达是八房介绍我的，但他现在玩得少了，我也一直还在玩。不过最近正在一直打DQ。这样的游戏方法，身后总是有一点没打完的游戏，比如幻想水浒传我就还留了个尾巴，如果没有别的游戏我就会继续回去打那个游戏了。而且现在工作也比较忙，有机会的话还要忙一些平时顾不上的事，所以没有游戏玩的时候PSP就变成了播放器，NDS就不带了。八房有事没事总把游戏机带在身上，我觉得这是种强迫性的习惯，这样不好。大家没有游戏的时候不妨出去踢踢球或者吃点好吃的，没必要非得执著于游戏。我有种感觉，就是岁数越大，对游戏的兴趣就越窄，以前不少我喜欢玩的游戏现在都觉得没什么意思了。游戏，适度就好。



但凡游戏荒大致就是指虽然有玩游戏的欲望，但是最近没有能入眼的游戏，此类症状多半是学生一族才会有吧……像我等上班众，只有想玩的游戏没空玩，哪里有没有游戏玩的时候呢。我大概在高中到大学的几年间，玩游戏确实非常疯狂，那时候遇上游戏荒的话多半会掏出旧作重玩一遍。不过现在游戏已经有了相当的进步，我的观念也有改变了。再有此类情况的话（不太可能），我会选择一款自己喜欢的有反复游玩或者钻研价值的游戏悠哉游哉的耍，比如东方系列打打飞机，或者无限回廊跑跑小人。正如我特稿里写的，游戏乐趣有很多方面，我的话还会给自己加上一条：玩游戏时不妨试着分析分析这游戏哪里好玩，虽少了几番激情，却多了一分闲适，就算以前玩过的同样游戏，也能玩出不同的精彩。



要说游戏荒了，没得玩怎么办？其实非常简单，只要找能玩的、还想玩的老游戏出来继续玩不就可以了吗。而对于本人这种绝大部分游戏都通吃的人来说呢，基本上是不会遇到没有游戏可玩的情况的。比如说刚发售的游戏打穿了，新的想玩的游戏又没有发售时，就可以再继续玩以前搁置中的游戏，直到等新游戏出了之后再换新游戏来玩。具体来说，像PS2以及PSP上的《SD高达G世纪系列》以及《机战》系列中的绝大部分作品都是可以反复玩的。另外，忘记了一个同样百玩不厌的好游戏、《基连的野望》系列，此系列随便挑个剧本，选择HARD以上难度的话，都够玩上五、六十个小时的了。当然了，如果实在是没有游戏可玩的话，借此空闲的机会来休息一下调整状态也是个不错的选择嘛。



**日本一公布神秘新作：**日本一再度以fans们熟悉的“暑中お见舞い申し上げます”标语公布了一款游戏《HERO改造计划》，玩家可以对主角进行各种改造，生产出新的兵种。
**真女神正统续作登陆DS：**ATLUS通过官网倒计时的方法公布了DS上的真女神转生系列新作《奇妙旅程》。故事的发端是近未来的南极出现了巨大空洞，主角一行前往进行科学调查……
**硬派+硬派：**向来以核心向玩家为主要用户群的知名公司ATLUS，将和一贯以新奇复杂系统为卖点的STING公司合作推出一款PSP上的RPG《エクシズ・フォルス》（Hexyz Force）。据悉今后A社将全面负责STING开发游戏的发行工作。
**SEG神秘新作倒计时：**SEGA公司日前开放一款新作的倒计时网站，该网站以Jackpot为名，点击画面中的控制杆会出现数字彩球表示倒计时的时间。

新闻速报

新闻中心

# PG特工组

为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为“PG特工组”并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文／严俊

**第16回 这次的话题** 3000行情大起大落，挑战卖店的神经，勇者9强势登陆，史莱姆音响讨好玩家，两款DSi新品烧录卡面市，有待市场检验。

## 南昌地区市场动态

前些日子坐下来与商城的同行们聊天，大多感觉3000即便破解了也并不是很好卖，毕竟PSP发售了这么多年，对玩家来说已经没什么新鲜感了。无论是什么型号其实都是玩一样的游戏，回头想想确实是这么一回事。现在的PSP和当年PS2末期是一样一样的，饱和的差不多了，指望某个型号破解就突然大卖，肯定是不现实的。那么暑假期间哪台主机卖的好呢，貌似Wii相对来说还不错，便宜是王道。作为现役主流家用机甚至比掌机还要廉价，而且大部分玩家还没有体验过类似玩法的游戏，市场自然就大了。当然这是题外话，就不多说了。

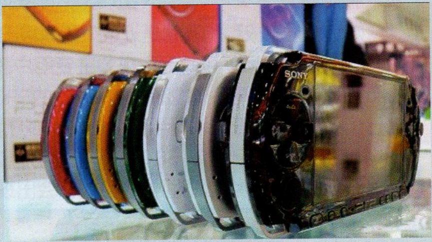
说实话传统的老福山地下城已经很萧条了，不得不承认电脑数码城近年来崛起的非常迅速。更好的地理位置，更正规化的门店，信赖度自然是不一样的，反观地下城给人第一感觉就象个80年代的黑市。部分商家已经把生意重心转向给电脑城供货。这确实是一种市场趋势，我觉得地下城这样的地方更适合做批发，而不是零售。无论是形象还是地理位置实在是太差了，如此发展下去，被市场彻底抛弃只是时间问题。



## 广州地区市场动态

深广批发市场方面，时间进入暑假，3000行情一度意料中的抬头，但在本月15日突然宣布全线降价，除了黑色基本色和红色小降10元以外，其它颜色降幅达到50元，黄绿两色更是一口气掉了80元。这次大幅度降价令人措手不及，特别是暑假初期屯货的卖店可谓损失惨重，历史上在旺季初期鲜有主流掌机大幅度降价的情况，而且距离PSPgo发售也尚有一段时日，这一波行情真是来的没什么道理可讲。

烧录卡方面，上期介绍过的M3i Zero开始少量出货，目前市面上暂时没有大面积铺货，价格大概在130元左右。就价位来说相对其他现有品牌似乎没什么优势，不过M3向来是主攻中高端市场，相信有一定的忠实支持者，具体市场反响如何就要用时间说话了。另外iPLAYER影音卡也有少量出货，价格是198元，在市面上也同样暂时不多见，有需要的玩家不妨关注一下。正版方面近期DQ9是绝对的热门，除了游戏本体以外，同期面市的周边产品也颇为引人注目。其中史莱姆音响不但能够扩音，还可以作为DS支架使用，而且Q劲十足的柔软材质也非常讨好。



## 上海地区市场动态

近日3000的市场行情，黑色基本款报价1300元，银色加多50元，白色款是1450元，蓝色是1500元，红色1550元，黄绿两色统一价1450元。总的来说是有些偏高的，不排除有些卖店高价屯货影响到报价，大家尽量多问几家多跑几家，该砍价的就别不好意思了。记忆棒方面的行情到没怎么变化，极速红棒8G报价150元，16G是300元，这里要特别提醒大家，现在购买16G棒当然首选红棒。

DSi方面与上期相比没有任何的变化，黑白红蓝绿5色统一在1300元。烧录卡方面依然还是那几个老牌子在卖，日前刚出货的M3i Zero和iPLAYER影音卡截止到发稿日暂时还没有露面，不过相信这两款中高端卡在消费水平相对更高的城市应该会有不错的表现吧。另外，TF方面的行情也已经很久没有变动过了。本期除了两款新卡以外，值得一说的就是DQ9发售了，市面上的正版卡带报价大概在400出头的样子，史莱姆音响价格也是400左右。因为是刚上市的热门产品，报价有较多水分，想收藏的玩家不妨多砍一砍，或者是等热度消退之后再出手不迟。




## 北京地区市场动态

3000主机黑色基本款报价1250元，相对来说还是很合理的，银色款1300元，白色款1400元的报价也还马马虎虎吧。彩色系的报价和上海方面是一样的，其实这一次3000降价幅度最大的就是彩色系，卖店的报价要降下来可能需要一个过程，毕竟亏本生意谁都不甘心做，正所谓不到黄河不死心吧。记忆棒方面大体与上期相同，8G红棒150、16G红棒290元。另外还有一些卖店在做港行Mark2棒，价格到是不算太贵，4、8、16G的报价分别是150、250、480元左右。

京城市场的DSi行情同样是非常稳定，黑白红蓝绿5色的依然停留在1300元上。即便是超热门的DQ9发售也没能左右主机销量，毕竟DS玩家实在是太铁杆太固定了，现在老任的机器在中国不会突然受到疯狂追捧，也永远不可能无人问津。烧录卡方面，鉴于北京市场有几个比较有实力的渠道商家，上货速度还是比较快的，可以说几乎与深广批发市场同时甚至超前。M3i Zero和iPLAYER影音卡两款刚出货的产品在市面上都可以买到，而且价格也比较合理。

## 各地市场参考价

◆南昌地区PSP相关
PSP3000(黑):1180
PSP3000(白):1320
PSP3000(红):1450
4G组棒:80
8G红棒:140
16G组棒:290

◆南昌地区NDS相关
DSi(黑白):1230
DSi(彩色):1270
AK2i:105
TTi:110
TF1G:35
TF2G:50

◆广州地区PSP相关
PSP3000(黑):1140
PSP3000(白):1280
PSP3000(红):1410
4G组棒:75
8G红棒:130
16G组棒:280

◆广州地区NDS相关
DSi(黑白):1180
DSi(彩色):1230
M3i Zero:130
iPLAYER:190
EZ5i:100
TF1G:35

◆上海地区PSP相关
PSP3000(黑):1300
PSP3000(白):1450
PSP3000(红):1550
4G组棒:80
8G红棒:150
16G组棒:300

◆上海地区NDS相关
DSi:1300
AK2i:110
TTi:110
EZ5i:120
TF1G:40
TF2G:55

◆北京地区PSP相关
PSP3000(黑):1250
PSP3000(白):1400
PSP3000(红):1550
4G组棒:80
8G红棒:150
16G组棒:290

◆北京地区NDS相关
DSi:1300
M3i Zero:140
iPLAYER:198
AK2i:120
EZ5i:125
TF1G:40

**新鲜游戏，抢先速报，提供第一手游戏资讯！**

# GAME Express 游戏新干线

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！ 文责/零羽

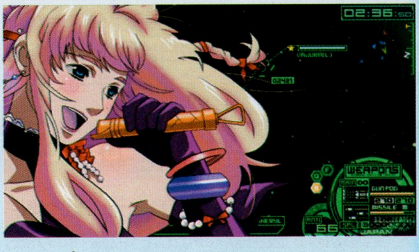
## 超时空要塞 终极边境

机种 PSP
类型 ACT

●NBGI ●1～4人/价格未定 ●2009年秋季预定 ●续作

即将在今年秋天登场的《终极边境》是号称可以体验到《马克罗斯》系列全作品中的知名场面的作品。《马克罗斯》系列中各大知名场面都会穿插在本作游戏的各个任务之中。就连系列的最新作《马克罗斯F》中经典的最终战也会在本作中得到再现。

本作中参战的作品有《超时空要塞 马克罗斯》、《超时空要塞 可曾记得爱》、《马克罗斯7》、《马克罗斯F》、《马克罗斯ZERO》、《马克罗斯M3》等，游戏中参战的机体数量足有100种以上，登场的角色也会超过40人。而120个以上之多的各种任务也达到了本系列史上最高。

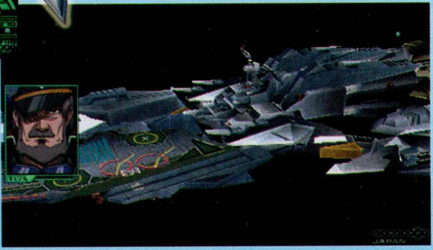


## 马克罗斯系战斗机大结集！



本作的战斗系统继承了前作，并在此基础上修正了新的弹道轨迹。在本作游戏中，玩家可以更加清楚的判断出导弹的方向，然后做出相应的回避动作。当面对大量的导弹来袭时，玩家能够轻易的做成合理的判断、华丽的躲避导弹的乱射。这将成为本作中最大的一个亮点。另外，通过新追加的支援系统，玩家还能在战斗的同时听到历代歌姬们的甜美声音。







交友 浙江 金震

编辑们，我是几个月以前入伙掌机迷的，你们写的很好。
男，15岁，浙江省金华市。

## 真・三国无双5 Special

机种 PSP
类型 ACT

●KOEI ●1～2人/5544日元 ●2009年9月预定 ●复刻

《无双5》终于决定移植PSP了……本作虽然是以PS2版《无双5》为基础移植的作品，但却继承了PS3版《无双5 Empiers》中登场的南蛮王、孟获。算上孟获、玩家可以选择的参战武将达到了23人。

次时代主机版中出现的有高低差的悬崖、可以进入的浅滩、城堡上能够攀爬的梯子等等，可以灵活运用的地形在本作中都将得到再现。另外，本作中的通信要素也是一大亮点。在无双模式与故事模式下，玩家都可以协力一起进行游戏。






↑新参战的孟获十分彪悍，其使用的武器与侍魂中王虎的很相似。





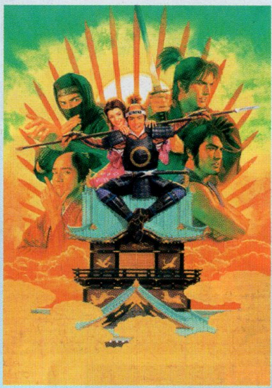

新闻中心

## 太阁立志传V

机种 PSP
类型 SLG

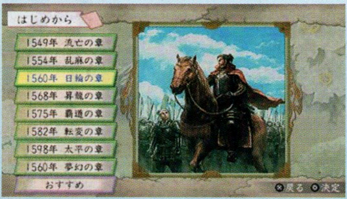
●KOEI ●1人/5040日元 ●2009年9月17日 ●复刻

太閤立志伝V
TAIKO-RISSHIDEN



本作是以PC版&PS2版为基础移植的作品。游戏中玩家可以担任武将，积蓄粮草、招兵买马，不断的扩大自己的势力，最终统一天下。也可以去体验武将以外的人生，比如当个商人，在各地倒卖货物、努力成为天下第一的大富豪等等。

PSP版的《太阁V》中，收录了860名角色、350种以上的道具，并再现了日本全国各地的270个据点。本作从战国时代的初期开始一直到战国时代的末期，按照年代共分为了8个剧本。另外，本作中也玩家可以自己创作原创武将，并且最多可以保存40人。




→喜欢三国志系列的玩家也一定能够接受本作的系统。





# 伊苏7

机种 PSP
类型 RPG

●Falcom ●1人/6090日元 ●2009年9月17日 ●续作




《伊苏》系列的最新作也即将在PSP上发售了。本作依旧是以红发冒险家阿德鲁?克里斯丁为主人公，从游戏中的人设画面到操作系统也都是继承了《伊苏》系列一贯的风格。

本作的故事是以位于阿福罗卡大陆的阿鲁塔格公国为中心的各个地域为舞台展开的。主人公阿德鲁将在这个有着交易都市之称的阿鲁塔格市内收集情报，而后前往周边的炎之沙漠、风之峡谷、神秘的无人岛、广阔的森林地带等未开之地进行冒险。



←本作中的场景画面再次得到了全新的进化。

# 天诛叁 携带版

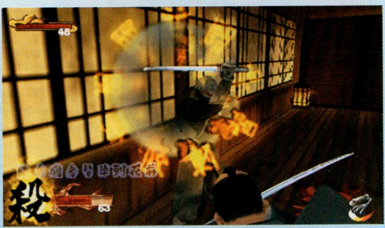
机种 PSP
类型 ACT

●FROM SOFTWARE ●1人/3990日元 ●2009年8月27日 ●复刻

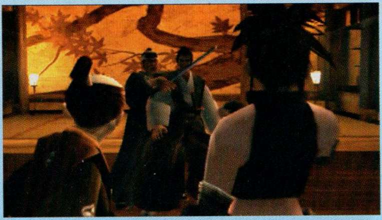



本作是03年在PS2上发售的《天诛叁》复刻版。游戏中、根据玩家选择主人公的不同，剧本也会发生变化。东忍流忍者头目、力丸，天才女忍者、彩女，暗黑杀手、藤冈铁舟，等三人都会有各自特殊的剧情。除了各主人公的特殊剧情之外，本作还追加了全新的高难度的任务舞台以及全新的奥义特技，配合系列经典的各种忍具、还能衍生出新的战术。即便是玩过了次时代版的玩家也依然能在本作中找到全新的感觉。









↑全新加入的必杀技的效果十分华丽。

## 创造球会6

机种 PSP
类型 SPG

●SEGA ●1～2人/价格未定 ●2009年秋季预定 ●续作

以体验经营足球俱乐部为主题的《创造球会》系列的最新作即将在PSP主机上登场了。《创造球会》系列的第5部作品是在PS2上发售的，但《6》却决定首先发售PSP版。

本作中、在收录了国内外各个实名选手之外，玩家还可以自由的进行原创选手的编成。在编辑完自己的特殊队伍之后，再带领着队伍参加各大比赛。首先从J联盟大赛开始，目标征服亚洲，而最终的目的则是站立在世界的顶点。与普通的足球游戏不同，《创造球会》系列令玩家感受到了另一种风格的乐趣。





→创造球会6中采用了最新的球员数据。



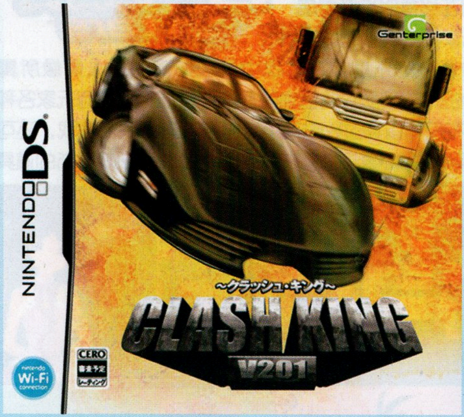




## 碰撞之王V201

机种 NDS
类型 ACT

●Genterprise ●1人/3990日元 ●2009年9月17日 ●原创




《碰撞之王V201》是一款特殊风格的赛车类游戏。游戏的目的不是为了竞速，而是追求破坏。在本作中是以任务模式为主，玩家在完成了各种不同类型的任务后，还可以改装自己的爱车或是购入新的赛车。

本作游戏中的任务模式十分丰富。有使用爆弹将全部敌方车辆爆破的爆弹任务、在自车的耐久度为0之前冲过终点的生存任务、在规定的场地内集齐一定数量奖章的奖章任务、将持有旗子的车破坏，抢到旗子后快速冲到终点的竞争任务等等。







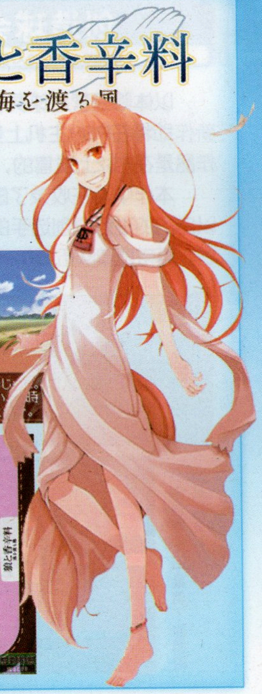





# 狼与香辛料 渡海之风

机种 NDS
类型 AVG

●ASCII ●1人/5550日元 ●2009年9月17日 ●续作




讲述人与兽的恋爱故事的《狼与香辛料》系列的最新作即将在DS发售了。本作中玩家将以行商人的身份在各地倒卖商品、赚取旅费。在旅行的途中，主人公与各个女性角色的恋爱事件则是本作最大的卖点。

本作中的行商系统将会得到再次的改良。当玩家在各地反复倒卖商品时，可以挖掘当地的隐藏名产品，而且还可以利用流言来哄抬物价，获得暴利。并且还可以利用商馆来进行贷款。另外，本作中的商品所占的位置也是大小不同，如何利用有限的空间来多存放商品，也是对玩家的一大考验。









→还是Q版形象的赫罗显得更萌。

# 偶像大师 深情之星

机种 NDS
类型 AVG

●NBGI ●1人/6279日元 ●2009年9月17日 ●新作

X360上的人气大作《偶像大师》系列在移植PSP获得成功后，又转战来到了NDS上……本作中玩家将会转换视角，直接扮演新人偶像明星，亲身体验作为偶像的乐趣。在本作中玩家扮演的新人偶像所属于876Production，而前作中765 Production的数位前辈级角色也将在本作登场，并给与玩家各种帮助。另外，本作还特别强化了联机系统，不仅可以通过WIFI来与其他玩家进行联机游戏，还可以通过使用DSI的摄像头机能来读取特殊的QR码来获得新的道具。








# 钢铁大师

机种 NDS
类型 S·RPG

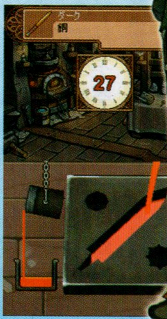
●Genterprise ●1人/5040日元 ●2009年9月预定 ●原创




本作是个经营模拟类的游戏。玩家扮演的是经营武器屋的武器职人，为了拯救王国的危机，在大陆各地贩卖武器（难道是靠贩卖军火来拯救国家……）。本作中为了寻找制作武器的材料，需要玩家雇佣佣兵去大陆各地寻找，游戏中可以雇佣的佣兵有战士、弓手、骑士等职业，各职业的佣兵都有自己擅长或苦手的任务，玩家在派遣时不仅需要注意佣兵的等级，还要顾及想要派遣的佣兵是否擅长该任务。



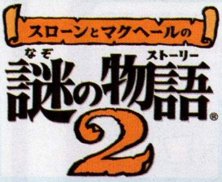


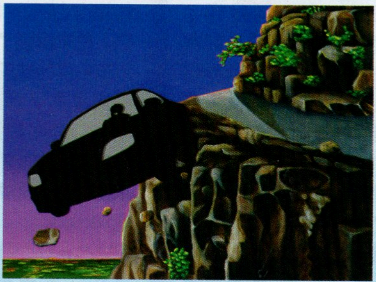


# 迷之物语2

机种 NDS
类型 ETC

●LEVEL-5 ●1人/3500日元 ●2009年9月3日 ●续作



→不知这次LV5能带给我们什么样的惊喜呢？

由LV5制作的另类游戏的最新作又将发售了。《迷之物语》系列是一款考验玩家思考水平以及推理能力的作品。游戏中收录的问题都是经过严格筛选的，对于一般的玩家来说都会感到十分困难。为此，游戏系统中追加了一项特殊系统，玩家可以通过此系统将问题中的难点关键词单独提出，并参考系统给出的解释后再进行回答。而回答的方式也非常简单，只要在3个选项中选择一个正确的答案即可。




新闻中心

# 游戏品质

心的感受 文的传达

## 勇者斗恶龙9

国民RPG热潮再起



NDS/SQUARE ENIX
2009年7月11日/RPG

## 初音未来 主唱计划

电波葱娘登上舞台



PSP/SEGA
2009年7月2日/RAG

---



### 翔武

本期新发现：由于DQ的出现，无限航路貌似又没有什么时间玩了，真悲剧。

GVG打到瓶颈期了，现在每天只要打的开心就行了。

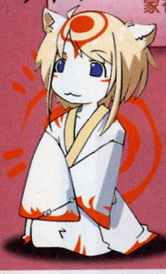
**勇者斗恶龙9：9**

经过跳票多次后终于推出了，从完成的游戏来看，能看出不少地方是最初公布的ARPG类型的残留，并且进行了更改。游戏整体素质很好，**从8代还有这一作完全可以看出为了面向新时代的玩家作出的各种改变**。正常流程的游戏时间很适中，除此之外还有不少让玩家能耐性玩下去的要素，在这里极力推荐。

**初音未来 主唱计划：7**

玩过很多音乐游戏了，突然觉得这个游戏的难度不在DJMAX之下，甚至有的部分难度比DJMAX都高。**收录的歌曲中太缺少JPOP实在是可惜，**只能里面的编辑功能自己来做了。游戏中背景不断闪现的时候感觉很别扭，有时会影响按键提示。这个游戏的另一个卖点就是各种各样的衣服，喜欢初音的玩家别错过。

---



### 八房

本期新发现：DQ9乐趣主要还是联机协作，大家有条件的话一定要连一下。

玩了我的暑假，我发现童年全被庞中华和奥数糟蹋了！

**勇者斗恶龙9：7**

我都写了两万多字了，实在懒得再写了，大家去看特稿吧。游戏玩起来还是比较有意思的，只是难度低了点。此外因为**遇敌多数时间可以控制，所以赶路的时候难免觉得无聊**。个人认为最大的亮点在于之找茬游戏（地图）和饲养BOSS，缺点则是刷刷刷。如果不是DQ的话我一定会给8分的。

**初音未来 主唱计划：7**

上手觉得难度很高，因为大多时间打点全在初音声音上，初音长音或者闭嘴时又会转伴奏，这么一切换很容易出错。后来悟到了，只要把初音当成一件特殊乐器就好了。**收录曲目水平参差不齐（同人嘛），**后面靠换壁纸来凑数晃眼而且偷懒。而且为什么音乐游戏还搞概率掉落？总体来说fans向。

---



### 零羽

本期新发现：DQ9中砍死一只金属王的成就感要远远高于砍倒最终BOSS。

初音要是不当作一款游戏来玩的话，还是非常不错的。

**勇者斗恶龙9：10**

国民级的PRG大作果然不是吹出来的。无论是故事剧情还是游戏系统或者是人设、地图画面等等都是NDS机能的上限水准了。**说到本作大的亮点，那绝对要说是联机模式了**。在游戏通关后、几个朋友一起去协力去寻找宝物地图的位置，打强力的隐藏BOSS，这个乐趣是以往的DQ系列里无法体验到的。

**初音未来 主唱计划：7**

作为一个音乐类的游戏来讲，本作的难易度实在高的惊人。先不说HARD模式有多么的恐怖、**即便是在普通模式下想要得到GREAT的评价都是非常困难的**。基本上、初上手的玩家在短短的几分钟内就能获得绝望般的感受……对于音乐游戏苦手的玩家来说，还是建议直接去找初音的音乐去听比较好。

---

在室内体验室外的乐趣

## 我的暑假4



PSP/SCE
2009年7月2日/ETC

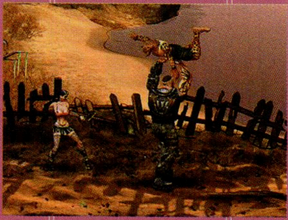
对于20来岁的人来说，又是一个回忆童年的游戏。不过对于国内玩家来说，一些小游戏是日本那边特有的，比如纸相扑、斗甲虫，**虽然没体验过真实的玩法，但是从游戏中也能感受到一些乐趣**。比较有意思的是每天早上做早操，而且是强迫观看做操动画，最后只能是鼓励玩家们偷懒来翘掉早上锻炼时间了。

游戏内容很丰富，尤其是场景相当开阔，收集要素很多，气氛清新。只是**不知为啥迷你游戏在模拟战里总能赢，真和朋友玩却总是输**。游戏切换时间是分块制的，在海岛间游来游去，时间过得还不如在屋里反复串门快呢。一开始不习惯会觉得时间很快，习惯后就可以有效控制时间。

本作是个休闲类的游戏作品。很好的延续了系列一贯的传统，将童年的美好回忆再次展现在我们眼前。捉虫子、游泳，和小伙伴一起玩耍，**这些每个人小时候都有过的共通经历会在游戏里的各个场景中得到共鸣**。尤其是对于已经走上社会、参加工作的玩家来说，再次感受一下暑假的生活，的确不是一件坏事。

美式动作+漫画地带？

## 野性传说



PSP/SCEA
2009年7月16日/ACT

宣传的时候就让大家感到这个游戏是按着MD神作《漫画地带》那种风格制作的。但玩到后感觉也只有用笔画人物和场景切换时候比较像。**作为清版类ACT游戏，爽快感不错**，但是主角走路的动作和速度也只能用蠕动来形容了，好在还有跑。场景中可以拣的东西比较多，但是版面切换没有漫画地带那么自由了。

创意不错，而且**打击感尚可，尤其是到处都有能抄起来抡人的道具这一点很爽快**。不过隐藏要素没有以前的漫画地带那么高。此外就是人物的点绘做得很丑，移动慢悠悠的姿势也好像在抽筋一般。整体风格非常美式化，如果喜欢的话，玩起来还是很不错的，否则就会觉得画面很脏。音乐平凡。

本作是一款纯美式风格的动作游戏。游戏整体上十分硬派，从敌人登场的方式以及游戏采用的行进方式来看，**与早年MD上的漫画地带非常相似**。难易度方面，相信只要不是动作苦手的玩家都能接受，毕竟游戏中还有一个MM作为NPC协助主人公战斗，即便指不上她能消灭敌人，至少能用作吸引火力……

脑残机器人又要开瓢了……

## 小小机器人 快乐大扫除



NDS/任天堂
2009年7月23日/ACT

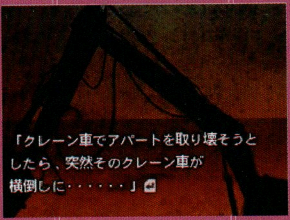
游戏时必须时常注意电池的电量是否足够，一旦没电机器人可是寸步难移。每天重要工作之一就是打扫，要使用“小小扫把”及“刷子”等各种清洁道具来让家里一尘不染；另外，用扫把所扫起来的灰尘以过滤器过滤后还可能获得砂金及宝石等意外收获，**实在不理解是在打扫还是在家里探宝卖钱……**

气氛轻松的小游戏，玩家要扮演一个小机器人在房间里使用各种装备进行打扫，主角有一条电量显示，要在用完电量之前及时赶到插座充电，通过打扫可以得到一些可回收物资（为什么垃圾里会有砂金？）来升级装备。**整体手感还可以，不过无论是难度还是风格设计都有点太低幼了**。

本作是以一个十公分大小的迷你机器人为主角的游戏。比较有意思的是，每作中小机器人的目的都不一样，前作中是浇水施肥、养殖各种花花草草，**到了本作则改成拿起扫把、刷子来打扫卫生了**……作为一款小品级的作品闲来无事体验一下也是不错，但不巧本作赶在了DQ9的档期，估计会被大家无视掉吧。

各种都市传说在延续

## 流行之神2DS




NDS/日本一SOFTWARE
2009年7月9日/AVG

7

移植到PSP还不够，还要再推出NDS版，最近的厂商都资金紧张了么？这个系列是以都市怪谈为主题的作品，本作主线剧情共有4+1话，通过“隙间录”与推理的模式进行，在剧情中出现的不同选择与推理等都会对最后的故事产生影响。**游戏的自由度比较高，喜欢推理型AVG的玩家一定不要错过本作。**

9

系统上和1代完全一样，虽然人设的线条比较粗犷，但看习惯后很顺眼。作为AVG，操作起来非常方便，分支极多，故事性强，每一话都可以反复挑战收集完成率。**游戏整体气氛略显灰暗但主要突出悬疑而不是单纯的惊悚，**就算是会被其他恐怖游戏吓到，也不放将其作为推理游戏来玩玩看。

6

都市传说一直都是恐怖类游戏中经常引用的题材。而《流行之神》系列则是一直以此为题材，讲述各种离奇故事的游戏。**说起来，本作实际上就是个骗奶粉钱的作品。**《2》早在07年便发售了PS2版，一年之后又发售了PSP版，到了今年又来到了DS上……而所谓的追加要素实际上也是无关紧要的几段剧情对话而已。

移植的作品越来越多……

## 炙热之魂 加速进化




PSP/Idea Factory
2009年7月23日/RPG

8

从X360和PS2移植过来的作品，虽然总体素质比较不错，但是IF社在PSP上的移植作品真是越来越多了。比较好的一点是，这款游戏还并不是完全纯移植，在移植的时候还加入了一些新要素进来，即便是玩过一遍的人，也能对这一作有些兴趣。**系统方面基本倒没有什么改变，仍算作PSP上少数战略精品。**

8

战斗系统比较有意思的SRPG，游戏的流程就是探索，发现事件点，赶去触发事件然后切入SLG式的战斗。**SLG环节的战斗意外的和格兰蒂亚有点像。**游戏本身难度并不是很高，但规则中设定了许多经验值加成的要素如OVERKILL（造成伤害远高于敌残存HP），想要好好的培养角色还是要费心的。

8

炙热之魂是《新纪幻想》系列的第三部作品。本作游戏继承了系列传承的精美人设以及各项系统，并在剧本中追加了系列中的经典角色。虽说本作是款复刻版的作品，但**超人气角色西罗等人的加入使得本作的可玩度大增。**相信即便是玩过次时代主机版的玩家，也仍然不会无视本作的存在吧。

这真的不是PSP的画面

## 未成英雄谭 太阳与月的物语



PSP/Acquire
2009年6月25日/RPG

6

游戏的素质简直就是紧紧扣题啊，画面和DQ9相比后才感觉原来现在PSP的3D游戏画面还可以差到这种程度，真是名副其实的“未成”。游戏的剧情相对画面更容易让人接受，部分情节比较搞笑，难道这是为了让你忘记画面的恶劣程度么。**顺便一提的是，这款游戏的切入战斗速度感觉也比较慢的说……**

8

画面和音乐比较差，人设也只能说平凡。战斗系统很有意思，同伴少时不觉得，多时画面上全是信息，颇有点让人手忙脚乱，在紧张中不失战略性，让人觉得当主角也是件挺辛苦的事。**不知道游戏剧情能否随着同伴关系变化，如果可以的话那这个游戏就非常有意思了，**不在乎画面就试试吧。

6

一款完全原创的PRG游戏。所谓的以心传心的全新游戏方式，在本作中并没有得到有效的体现。游戏整体上来说缺点还是很多的，**人设、场景制作的效果十分恶劣，甚至无法与NDS上的游戏相比，切换战斗时的读取速度也十分缓慢。**不过，本作的剧情上还是挺不错的，对话时分支选项很多，且部分内容比较搞笑。



交友 浙江 蒋勇
从GBASP走过来，已经不知不觉很多年了。
男，不明，浙江省柯城区。

对于已经工作的玩家来说，在这个该放暑假的季节中，再次从游戏里体验一下暑假生活绝对是个不错的选择。至少零羽个人是这么认为……在本作中存在着不少有趣的设定，比如说潜水时故意被淹死或者故意不吃东西等着饿晕等，有兴趣的玩家可以尝试一下看看。




我的暑假4
PSP/SCE
2009年7月2日/ETC

# 暑假，童年的美妙时光！！

## 神秘的海底世界

在《我的暑假4》中，玩家度假地点改为了日本濑户内地方。首先来简单介绍一下这里的情况~此地区是以本周西部、四国以及小有名气的濑户内海。濑户内地区因受濑户内海的影响，拥有着气候干燥降雨稀少的特点。

本作中“海”是一个重要关键词。游戏开始后，玩家便可以立即下水、探索海底世界。由于本作是以濑户内的5岛3海为活动区域的，整体上来看，海洋部分要大于陆地。也就是说海中探索的要素也是异常丰富的。




本作中的资金收入真的是少的可怜啊~

游戏中的海底世界制作的十分精致，鱼群、珊瑚礁、沉船以及各种垃圾……在海底世界兜上两圈后，令人不禁感叹、亲眼不见不知道，海底世界真奇妙……其实，想必大多数玩家没事就往海里钻的真正目的，还是收集空瓶子去换零用钱吧（顺带手的也能捡到不少的橡皮怪物）。对于资金收入为零的主人公而言，也就只有靠这种方式来积攒资金，换取天价般的水槽以及价格不菲怪兽巧克力。

## 我是“昆虫杀手”

相信即便是在大城市中出生长大的孩子们，小的时候也一定抓过蜻蜓、逮过蝴蝶之类的昆虫吧~而对于在远离城市的乡村中成长起来的孩子们来说，捉虫子更是儿时的美好回忆之一。

捉虫子在本作中也依然成为了每天必备的活动项目（之一）。早上起来后顺着小路一道小跑，在能掀起来的砖头、木板之类的地方就隐藏着各种各样的虫子。如果仅仅是收集虫子的话，可能不久就会觉得乏味，但经典的迷你游戏、甲虫相扑能令人每天都乐此不疲的去掀砖头，为的就是抓到一只比其他小伙伴更强的甲虫。

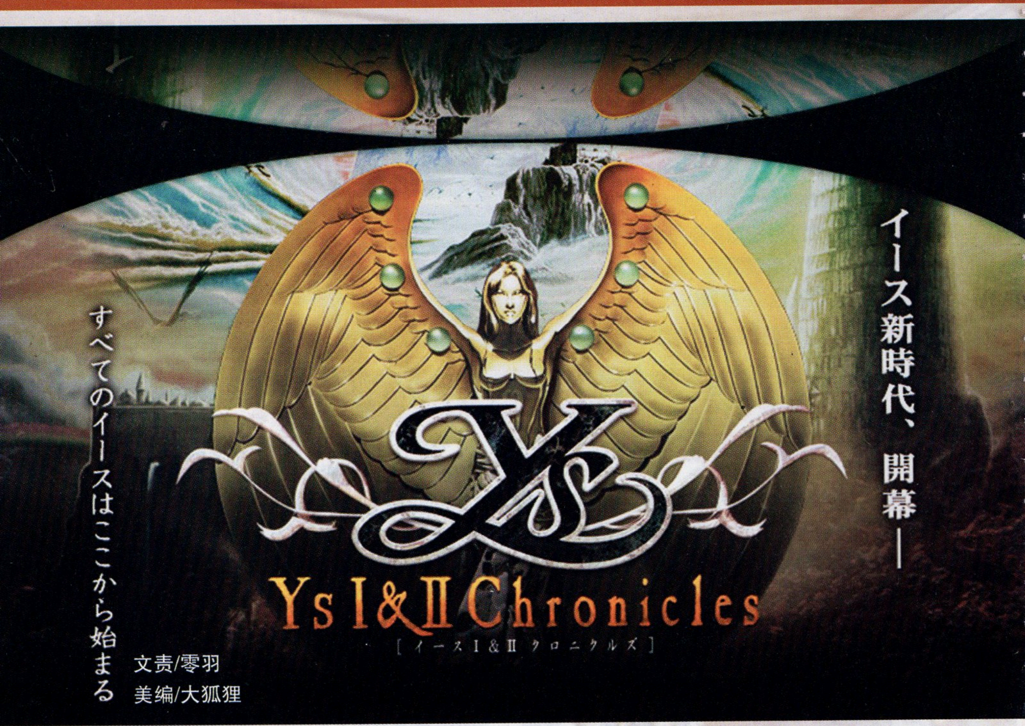
除了要费尽心机的抓到强大的甲虫参加甲虫相扑大赛之外，收集在各个地段中飞舞的蜻蜓、蝴蝶、萤火虫等昆虫也是一大乐趣。尤其是游戏中出现的部分蝴蝶非常的漂亮，抓几只顺眼的养起来，有事没事的拿出来看看也是很有意思的。

## 体验别样的暑假生活

本作毕竟是以日本人的童年为蓝本制作的游戏，游戏中从日常的生活起居到各种节日庆典都是沿袭了日本的传统。每日清晨的广播体操、一天三次的刷牙、早晚两顿的日式料理以及各种庆典活动等对我们来说都是一种别样的体验。而像捉虫子、游泳、钓鱼等各种活动则是与我们童年的暑假生活产生了共鸣。总之，本作就是一款风格轻松的休闲游戏，推荐大家在这个合适的季节里来体验一下来自异国的暑假生活吧。

**综合点评**

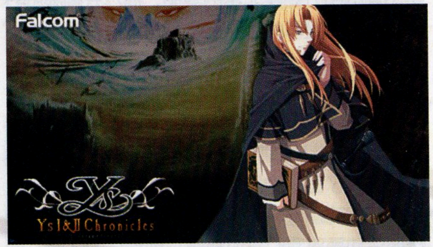
| | |
|---|---|
| 画面7分 | 系列传统的简单风格。 |
| 音乐7分 | 简单的音调中透着乡间的淳朴气息。 |
| 操作7分 | 稍有不便，总体还算不错。 |
| 系统9分 | 各个迷你游戏都充满了挑战性。 |




文责/零羽
美编/大狐狸

# 日式ARPG的原点，不“A”的ARPG？

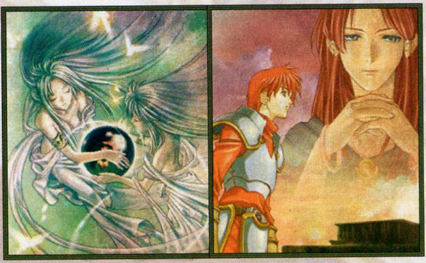
## 《伊苏》是什么？




《伊苏》，原名是《Ys》，是falcom公司在上世纪游戏黎明时期推出的一款ARPG，在当时各种游戏纷繁复杂，系统千奇百怪的情况下，伊苏作为一款非常纯粹的RPG，提倡“简化系统操作，享受纯粹的冒险和剧情乐趣”，从而大获成功——事实上，现在的游戏系统同样千奇百怪，让人眼花缭乱，所以伊苏提倡的这个理念至今都有一定的合理性。

由于大受好评，系列陆陆续续推出了7款作品，加上各平台陆陆续续的移植和复刻，可以说falcom从起家到黄金时期的半壁江山，都是由这个系列挑起的（另外一半当然是空轨啦，嘿嘿）。伊苏的诸部作品有一个显著的特点，即世界观始终统一，时间轴条理清晰，而且主角也是万年不变的红发亚特鲁。虽然这只是伊苏2推出时候对1的借鉴，但几部作品下来，仍然构建了一个宏大而完备的神话时代的世界观，玩家可以在游戏中逐步抽丝剥茧，领略到游戏神话般背景的魅力，而剧情精彩的悬念、

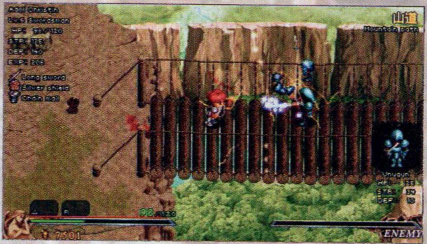
| PSP | 伊苏编年史1+2 |
|---|---|
| ARPG | ●Falcom●2009年7月16日 ●1人/5040日元 |



伏笔和转折，更让玩家们体会到最纯粹的RPG的乐趣。

本作，收录了系列原点的1+2代，1和2在剧情上有传承关系，类似黄金太阳。讲述了亚特鲁来到封闭的伊苏岛，并与失忆女子菲娜和吟游诗人蕾雅相识。受占卜师莎拉的指引，亚特鲁开始收集传说中的六本“伊苏之书”的故事，系列宏大的剧情也从此发端。2则讲述了收集齐传说之书的亚特鲁接下来的冒险。

## 零操作战斗系统！




作为系列的原点，伊苏最为人称道的，就是这个号称0操作的战斗系统！如图所示，战斗时的状态一览无余，左上方是主角的各项，确切地说几乎是所有参数，右下角则是血槽（2代中还有法力槽），敌人的HP和地名分别显示在右下和右上角。至于操作方法？没有操作！玩家装备了武器和道具之后，只要在战斗中高速跑动撞向敌人，与敌人接触时即可对其造成伤害。同理，自己也可能受伤。除了通过升级和装备提高参数以外，最主要的就是避免和敌人正面交锋。对于杂兵来讲，绕到侧面或背后撞击或者提高速度一口气撞上去，就可以提高伤害，避免受创；而某些强大的敌人或者BOSS，主角则需要周旋等待其露出破绽，待其攻击落空或者弱点暴露时予以痛击（也就是猛撞啦）。




↑对巨大BOSS的战斗，敌人攻击方式千变万化，我方则以不变应万变，躲+撞摆平一切。

仰赖此系统所赐，游戏的移动和战斗完全是无缝衔接，可以说移动即为战斗，所有操作一只手搞定。如果主角受伤减血，只要找一个安全的地方静待，HP就会逐渐恢复。等不及的话，可以按△或者R键，使用事先装备好的药瓶，2代里还追加了各种魔法，但所有这些操作仍然保持了上手即能掌握的简洁性，如果有人搞不懂伊苏战斗系统的话，还是砍掉重练算了。

## 怀旧尝新两相宜！




复刻的诚意嘛，除了体现在重制上，收录原版也是很重要的一点。本作可以说是充分满足了玩家的怀旧心理。如图所示，游戏在画面上提供了重制版+PC版+元祖版三个选择，连人设也选取了以前的完全版和PSP重制版两个，玩家可以自由在游戏中切换，而音乐方面更是豪华，分别有元祖的PC-8801版、remix过的Windows版以及本次新混的PSP专用版三个，想听 midi音也好，继续听PSP的电子和弦也好，各取所爱。




## 玩 后 感

本作的气氛轻松，系统简单，上手度极高，如果喜欢这种奇幻剧情的话会玩的很愉快，但不喜欢的话，就有点无聊了。就剧情来说，游戏略显慢热，所以要玩的话就耐下心玩两个小时吧。要说缺点，就是重制时候太懒了……场景过大这个早年间的毛病是其一，二来纹理太细，重制时没有考虑PSP液晶屏的残影效果，高速移动时有些晃眼（1里比较明显，2里就好多了），评分的话，给7-8分比较合适。




文责/零羽
美编/大狐狸

## 流行之神2 警视厅怪异档案

NDS AVG ●日本一 ●2009年7月9日 ●1人/5040日元复刻 ●64Mbit

# 科学，抑或灵异？享受抽丝剥茧的快感！

## F.O.A.F

Friend Of A Friend。“我有一个朋友和我说”“听我一哥们说他亲眼见过”——凡此种种，经众人之口于市井间流通的传说，被称为“ g”（也就是传说的意思），也就是我们所说的都市传说(Urban Legends)。作为都市文明的一个组成部分，都市传说经由口耳、纸笔乃至网络愈来愈广范围地进行传播，从而衍生出新的内容、形式——而本款游戏，就是一款以“都市传说”作为主要题材的悬疑探索类AVG，游戏包括5个以上的事件，涵盖了预知梦、钱仙等出名的（当然是在日本出名的）都市灵异传说内容，玩家要扮演主角，找出隐藏在表象下的真相。

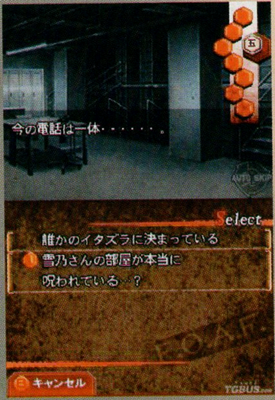
## 亲身参与事件

游戏中我们要扮演的主角名为“风海 纯也”，由于某个奇怪的因缘（参照前作流行之神DS1），主角被分配到了传说中经常与灵异事件打交道的部门“警察史编纂部”，于是，虽然职责仅仅是文员，但他还是身不由己地与同僚们卷入了常识与灵异的境界中……

——事件发端——

每章开始，即会开章明义地简短介绍本章的关键词——即都市传说的题材。之后按照惯例，主角就会以各种各样的方式参与到事件中。和所有AVG一样，主角在探索过程中会遇到各种选择，这时就要遇到本作的独有系统之一：勇气值。

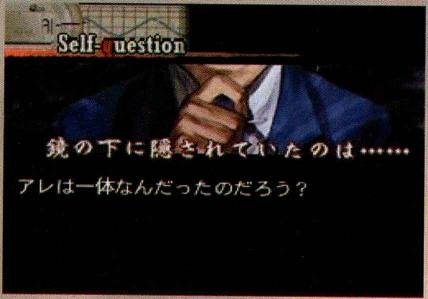
如图，上屏显示主角拥有6格勇气值。游戏中，往往会出现一些特殊的选项，选择时需要消耗一格勇气值（选项前有标记）。其中有些可以让主角获得重要的线索，有些则是陷阱。如果在无关紧要的地方耗尽勇气，就有可能因为无法选



择选项而获得重要的线索和关键词（后述）。尤为值得期许的是，游戏采用复式flag的构筑方法，简单的说来，虽然同样是选择一个选项，根据之前的成就和选择，有可能有不同的结果。

**——整理头绪——**

掌握了一定的程序之后，就要开始考虑问题的进展，此时，主角就会扪心自问，从现有线索中得出结论。在这个环节中，主角会给自己



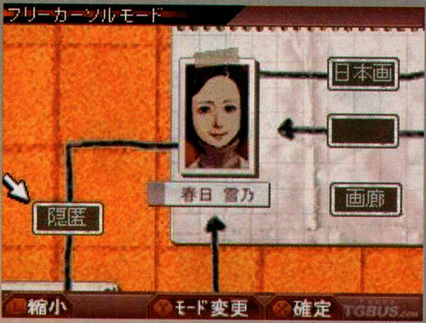

提出一些问题，通过选择就确定了接下来的办案或者行事方针。事实上这是游戏最大的卖点之一：同一个事件，其解释并非是唯一的，主角既可以从灵异角度入手，又可以摒除干扰，坚持通过科学找出元凶，根据大方向的不同，事件会有完全不一样的展开，连犯人都可能不是同一人。而且，即使是同一个结论（比如"这是灵异事件"或者"我相信她说的话"），依据推断过程不同，乃至前面收集线索的状况，接下来等待主角的也是不一样的展开。这个设计可以说极大地拓展了游戏的耐玩性，向着全分支的目标努力吧！




↑可以随时查看自己的发展路线，是一条线走到底还是追求全开就看你的了

**——真相大白——**

最后，当事件接近尾声，所有条件全部齐备之时，谜底也终将揭晓——实际上，本作揭晓谜底的方法绝非简单的直接展现，更不是一




个两个选项起关键作用，在发展最后一段剧情之前，玩家要进行最重要的全盘总结。

如图所示。在整个事件中，根据事件发展的脉络，人物信息、资料、关系和线索等会逐步追加进来，最后真相大白时，所有信息就会杂陈在桌面上，玩家要自己将关键词填入指定的位置。比如两个人之间的关系，既可以填入"对手"，又可以填入"假扮"，根据路线不同，获得的线索也就是关键词也有差异，当然人物与事件之间复杂的关系也会有很大不同。全部关系表完成后，会进行最终的推理，依照主角的表现，系统会判定主角的某项推论"合理""说得过去"或者"不合理"，事件的结果最终确定。

事件完成后会得到评价，分为S~C四档，代表事件的解明程度。如果是C的话，总会给人稀里糊涂就完结的感觉，只有得到A以上的评价，事件的谜团才会被彻底释明。而按照最标准的路线发展剧情，最后把事件的所有细节全部通晓，这个S级的评价自然就是大家追求的目标了。依照主角表现如何，游戏中会逐步开启一些小事件、音乐鉴赏等，用来补完剧情细节、阐述世界观设定。

## 玩后感

有关都市传说的题材由来已久，不过这个系列着实算是同类作品（无论是灵异题材还是解谜类型）中的佳作了。游戏的立意、气氛塑造还是非常好的，加上系统简洁，操作方便，分支丰富，很容易让人有代入感。你们在QQ上有没有接到过"某某女孩病危，需要援助"的类似消息呢……有时我不禁在想，或许若干年后，作为主角的那位女孩早已远去，这条信息却还像是幽灵一般在网络上游荡吧——此即为，都市传说。




文责/零羽
美编/大狐狸

## 故事概要

## 快餐店之恋 GP:学园公主

PSP
AVG
●GN software●2009年6月25日
●1人/7800日元●672KB

本作游戏的主人公，鸭下大翔是个对未来充满了希望的青年，虽然出生后母亲不幸去世，在中学的时候父亲也离他而去，但他还是非常乐观的面对着艰辛生活。由于身世的关系、大翔同学有着非常丰富的打工经验，因而被Pia快餐店的老板破格录取，并对他充满了期待。同时、大翔同学也以能够进入这家以正统派的料理以及女服务员那超可爱的Cosplay而获得极高人气的Pia快餐店而倍感自豪，下定决心要好好打工，天天向上……

一天的时间很快就结束了，当大翔同学拖着疲惫的身体准备收工时，突然闻到了一股诡异的味道，随着脑中瞬间闪现出的一段回忆，剧烈的热风朝他扑来……当大翔同学以为自己不幸的人生终于来到了终点之时，奇迹出现了。改变身份的Pia快餐店老板带来了能让主人公起死回生的胡萝卜，并强行塞到了大翔同学的口中……

挣扎着从睡梦中醒来的鸭下大翔发现自己置身于医院的病床之上，那刚才发生的事情又是……正当大翔同学不知所措时，Pia快餐店老板再次现身了，不过这次是以正常身份登场的，在了解了事故相关的事情后，认定是因为自己的过时而引起快餐店爆炸事故的大翔同学，下定了决心要偿还快餐店的损失，而Pia快餐店老板则劝大翔同学放弃这种天真的想法。正在两人争执之时，医院病房的窗外出现了一个假面少女的身影，伴随着一曲热血的BGM的响起，身着Pia快餐店制服的正义女战士登场。经过突然现身的假面少女的一番劝说+指引，外加Pia快餐店老板认可，大翔同学被委派担任了重要的职务。

在有着学生们的天国、无法地带、自由与责任之街、魔界都市、冒险者乐园之称（这都是什么糟糕的称呼啊……）的由学生们自主经营的巨大学园都市、学园特区中，即将新开一家Pia快餐店，而刚才说到的重要职务就是出任这家Pia快餐学园特区的店长一职。

位于关东某地区、以水萌学园为中心半径10km范围的水萌町，即、学园特区的正式名称。主人公鸭下大翔来到这里出任店长一职后，首要的任务便是依靠自己的力量来招募6名女店员，而



且除去入学编制所需的时间，招募店员的工作只有短暂的一个月……接下来，随着大翔同学办理正式入学手续的开始，充满了个性的女主角们一个个的登场。而围绕着Pia快餐店的搞笑校园打工生活也就此拉开序幕。

## 角色介绍



**鸭下 大翔**

本作游戏的主人公。在Pia快餐8号店打工期间非常不幸的遇到了煤气爆炸事故。虽然侥幸捡回一条小命，但为了赔偿快餐店的损失而自告奋勇的成为了Pia快餐学园特区店的新任店长。为了募集人才、顺利开店，大翔同学再次开始了忙碌的生活。



**沙东 阳莱**

生日：6月6日
血型：O型
性格：认真
人设：日向睦月
CV：神原唯

与主人公在同一个医院，相隔一天出生的女孩。从小便和父母双双去世的主人公一起生活在一个屋檐下。在主人公来到水萌学园后，二人又奇迹般的过起了“同居”生活……自小便对主人公抱有爱慕之情，但出于各种原因一直没有对主人公表白。



**汐月 樱**

生日：4月12日
血型：B型
性格：乖巧
人设：光星
CV：志惠

义理与人情的协同组合“汐月组”会长的女儿。由于身世的原因，娇生惯养长大的汐月在做事时经常会出错误（虽然汐月自身没有意识到）。但汐月却也有着不输给美羽的强大实力，通常她都是按照自己的习惯去做事情。对跟自己势均力敌的美羽关系非常要好。另外，对自己非常亲切的主人公也是心生爱意。

**诸见里 葵**

生日：9月25日



血型：B型
性格：温柔
人设：凉香
CV：水纯ななお

性格温柔、大姐类型的前辈。在学园中担任着风纪委员长的职务。与平时总爱惹是生非的美羽是水火不容的一对。平时总是一脸笑容的葵，在Pia快餐学园特区店中担任着副经理一职，经常给主人公提一些建设性的意见。



**黑须 美羽**

生日：8月8日
血型：AB型
性格：豪放磊落
人设：日向睦月
CV：ゆあな

长的一副萝莉相，实际上却比主人公还要高一个年级。美羽有着强大的实力，人送爱称“暴君”，平时总是喜欢调皮捣蛋的美羽，在与朋友的交往中也是经常的搞出一些“恶性”事件来。对此，主人公也是对她毫无办法。



**黑须 みさき**

生日：12月8日
血型：B型
性格：个人主义
人设：日向睦月
CV：ゆき奈

美羽的妹妹，主人公是同班同学，与阳莱是很要好的朋友。与身为姐姐的美羽性格正好相反，平时总是显得很缺乏存在感。每当美羽在因某事而开始胡闹后，只有她才能阻止姐姐的暴走。因此也成为了深受主人公信赖的角色。

## 玩 后 感

本作游戏的剧情还是非常不错的，故事中时而出现的搞笑场面令人印象深刻。配合着不错剧情的背景音乐也同样不错，尤其假面少女登场时的那首マスターオブウエイトレスのテーマ，十分热血~另外，本作在系统设定上也是很有诚意的。游戏中登场角色的声音都可以进行手动调节，对于自己无爱的角色则可以关掉她（他）的声音。并且，在打开/关闭角色声音时，角色的图标也会发生变化，非常有意思。




文责/零羽
美编/大狐狸

## 游戏模式详细解说

### PSP 初音未来 歌姬计划

ETC ●SEGA●2009年7月2日 ●1人/6090日元●384KB



**自由挑战模式（フリープレイモード）**

フリープレイモード是本作游戏的主模式，进入后玩家可以自由的选择喜欢的歌曲来挑战。在此模式下，不同类型的歌曲是按照颜色来划分的（共6种类型）。开始的时候，每种颜色的歌曲只有一首，当玩家完成一首歌曲后，就会追加新的歌曲。顺便说一下，在选择歌曲的时候可以先按□键试听一下。另外，当玩家在歌曲完成时得到了GREAT的评价后，便会开启此首歌曲的PV鉴赏模式。在正常的挑战模式中因无法细细欣赏初音酱，而倍感不爽的玩家，终于可以在PV鉴赏模式中得偿所愿了……

游戏中的歌曲共分为3种难易度模式，初级的EASY模式非常简单，对于刚刚接触音乐游戏的玩家来说也基本可以轻松通过。按理说应该是正常难度的NORMAL模式，实际上却是异常困难，估计大多数的玩家都会感到、仅仅是跟着曲子把流程打完，就已经是相当不容易了，而要是想获得高评价，简直是有如登天（也不排除本人水平很低的可能性）。NORMAL已经是如此困难了，HARD就不用多说了、这个难度绝不是普通玩家能够承受的……



下面来说说本作具体的游戏流程。在歌曲开始后，首先会出现短暂的前奏，借此机会可以先了解一下该曲子的大致节奏。紧接着屏幕中便会出现一个个的“指针图标”以及从不同方向飞来的按键图标（即、○、□、△、×键）。按键图标会向相应指针图标飞去，当二者重合在一起的瞬间，便是玩家按下PSP上相应按键的最佳时机。当玩家成功达成上述条件后屏幕右下方会给出GOOL的评价，同时、游



交友 天津 刘读者 我对于上边角栏已经没有什么野望了……
女，15岁，天津市河北区，QQ：124296147

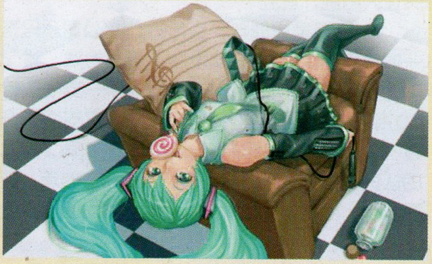
戏屏幕的左下方的计量槽也会上升（游戏开始时为50%程度）当玩家按下相应键位的时机稍有偏差时，则会变成比COOL低一个等级的FINE评价，或者是比FINE更低的SAFE评价，以及勉强合格的SAD评价。而当玩家没有达成上述的条件时，系统则会给出WORST的评价，同时、游戏屏幕的左下方的计量槽也会下降。说到这个计量槽，其实就相当于RPG游戏中HP的概念，当玩家多次错失了按键的时机，导致计量槽不断的下降，最终降到0后，玩家就会看到初音酱跪拜的场面了（也就是GAME OVER了）。

### 换装模式（モジュールコンバート）

モジュールコンバート其实就是初音酱的更衣室。进入到此模式后，玩家就可以给初音酱换上自己喜欢的服装了。不过，前提是要求玩家完成必要的达成条件才能获得。而说到这些令人垂涎三尺的各式服装的达成条件，简直就是鬼畜级别的……就连最简单的也要求是某一首歌曲在NORMAL难度下达成STANDARD的评价，外加一定的特殊条件（比如说连击数达到XX之类的）。像某些服装所要求的HARD难度达成GREAT的评价或是某个颜色的全部歌曲都在NORMAL难度下达成GREAT的评价，简直就是……（跑到墙角处、蹲下画圈圈）

### 欣赏模式（ミクルーム）

本作游戏提供的一个特殊模式。进入后玩家可以随意的观察初音酱的生活（看书、听音乐、趴在床上撒娇之类的）。在歌曲挑战模式中，如果玩家能够获得较高的评价，就有一定几率取得不同风格的房间，之后在本模式中就可以随意的更换了。除了房间风格可以更换外，玩家还可以选择自己喜欢的歌曲作为背景音乐。另外，当初音酱做出很萌的动作时，玩家还可以抓住时间的抢拍下来（按R键）。



### 自制歌曲模式（エディットモード）

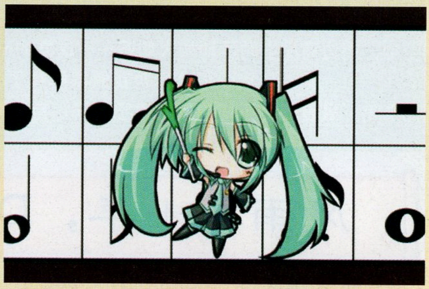
エディットモード是本作的另一大特色模式。在此模式中，玩家可以自己来创作歌曲。将做好的歌曲保存后，不仅可以自己来挑战，还可以直接使用PV鉴赏模式来观看初音酱的表演。

对于普通的玩家来说，制作音乐还是非常困难的。首先需要玩家来进行一系列的选择，之后会进入具体的做成菜单中，在此玩家可以设置指针图标出现的位置、按键图标飞来的方向，初音酱的各种表情、动作以及背景舞台和摄像机的位置（视角）。在经过了艰难的创作后，千万不要忘记了先保存后再退出……

本作为了照顾对音乐制作不是很在行的玩家，还特别设置了一个傻瓜模式。通过此模式，玩家只需进行简单的数个选择后，便可以非常轻松的做出全新的原创歌曲来。

### 收集模式（ビジュアルライブラリ）

在ビジュアルライブラリ模式中，玩家可以欣赏到游戏中出现的各种壁纸、CG，其中大部分的壁纸都是LOAD时收集到的，而另外一部分则是歌曲中出现的壁纸，只要将该歌曲完成，即可轻易得到。



### 玩后感

首先要说的是，本作游戏的难易度真的是很高！刚刚开始游戏后，立即就被NORMAL难度下那满屏乱飞的按键给整昏了头，于是赶紧降低难度……在将大部分歌曲的EASY模式通过后，也渐渐的熟悉了按键的规则。不过，还是感觉很难……相信大部分的玩家也会有相同的感受吧。本作有一点不是很厚道，那就是没有明确的指出各个评价的达成条件，有些歌曲自认为玩的还不错，可就是死活也得不了GREAT……



# DQ必须"死"！

DQ，日本传奇RPG，历经23年辉煌，fans超过百万，旁系作品众多。DQ9刚刚发售，销售如日中天，媒体评分满分，首周销量230万。DQ系列衍生物无数，从卡片到柏青哥一应俱全，周边商品主题活动如火如荼——这样的一款游戏，居然有人说它应该死？是谁这么该死？

……呃，是我……这标题我懒得解释了，总之不是我自己想起的就是了，大家先不要急着喷，且看我能不能自圆其说吧（汗，自己都没谱。）

## 风雨二十年，DQ如何白手起家？

要谈DQ，就不得不提它的地位；若谈地位，则不得不提其历史；若谈历史，又不得不提其发端与诞生。就算不能尽知其所以然，起码也要知其然，所以首先，还是跟着我走入DQ的历史，陪我补课吧。

### 低调亮相的新理念

时值1982年，正是游戏业界的黎明时期，一颗名叫FC的新星正在日本的上空闪耀。正如寒武纪生物的大爆发一样，无数厂家都把眼光对准了这个新生行业，进行着各种千奇百怪的尝试，游戏的数目也飞速增加起来。不过，毕竟电子游戏是个新鲜货，虽然时有几位俊杰脱颖而出，游戏界整体还是没能走出黎明前的黑暗——虽然动作游戏、益智游戏已经初具规模，但其他方向的探索，仍然在泥泞中挣扎，各种千奇百怪的系统，或模仿，或别出心裁，都少有能吸引人目光的作品。尤其是对于日本厂商来说，美国有《巫术》、《龙与地下城》、《创世纪》等一系列老牌游戏作为基础（虽然不是FC平台），日方却没有拿得出手的东西，着实让人扼腕，直到……

时间还是1982年，当年的ENIX公司还只是一家较小的企业，在FC平台上开发游戏。诶了向西方先进经验借鉴，ENIX组成了一支团队，DQ系列的生父堀井雄二也在其中。这支团队经过一段时间的开发和借鉴，对西式RPG有了深刻的认识，也积累了一些构想。于是在1986年，凝聚着中、西文化的Dragon Quest1代目，在FC上发卖了。



↑这位不起眼的大叔就是DQ系列的生父。

可惜的是，初出江湖的DQ；立刻就领悟了世道艰险。由于人们对其没有期望，所以系列初始的销量非常不好，讨论者也寥寥无几，同时DQ1也是唯一一作没有Famitsu评分的DQ。

不过，是金子总会发光的。随着第一批用户逐渐熟悉并且完成游戏，关于这个新作品的讨论也逐渐多了起来，形成了话题。在那个网络还不发达的年代，人们交流的主要方式还是平面媒体，而平面媒体的特性注定了信息的传递不能随心所欲，但这个缺点，却恰恰玉成了DQ——你看到许多人在媒体上评论说这东西很有意思，试试看就知道了，却又看不出什么具体内容，那么能试的时候，你也会毫不犹豫就去试吧……于是，DQ Fans数目+1！（笑）。

经历了一代目的好评之后，隔了不到1年（1986年5月27日~1987年1月26日），系列的第二款作品发售了。作为系列的奠基之作，本作比起一代有了大规模的进化，包括游戏的规模、系统的完善程度都有了显著提高。尤其是2代的剧情，和一代目还是有联系的，这个讨巧的设计一下赢得了大规模的人气，媒体好评之下，销量也随之翻番，人们长久以来期盼的一款标志性作品，这个空白就由DQ来填补了——而DQ这把交椅，一坐就坐了23年。

——Check！DQ少年期的特点——

借鉴了西方两大电子RPG的特点，地图移动采取了和《创世纪》一样的俯视移动画面，而战斗时则是和《巫术》一样的主视角战斗。

和西方RPG强调高度自由不同，DQ的剧情相对固定，呈事件—解决—事件的线性发展（这同时也奠定了日式RPG的框架，要么怎么叫开山之作呢）。

和上一条相对应，玩家完全不需要有基础或者额外学习规则，即可进行游戏，上手度高。

一代目确定了回合制战斗、金属系敌人等框架，二代目追加了同伴系统、交通工具、敌人掉落道具等传统经典要素，大部分沿用至今。

一代以及2代的日版采用密码记录模式，玩家要抄写并输入密码才能继续上一次的进度游戏。不过随着密码被破译，出现了许多超强BUG码，密码系统也因此被废弃，从二代美版开始转换成电池存档。

堀井雄二、杉山弘一、鸟山明的组合诞生，周边作品开始冒头。

## “国民”的游戏！




↑DQ3即使以现在的观点来看，也是RPG中的精品，除了画面，几乎全部保持在一线水准。

经历了从不为人知到广受好评的系列，终于迎来了羽化蜕变的辉煌。系列的第三作《然后，迈向传说》（《そして传说へ…》）相隔一年之后于1988年2月10日发售。从这个名字就可以看出ENIX对本作信心满满，也确实，游戏发售之时可谓万人空巷，大量狂热的fans们早早就开始排队等待购买，只为第一时间得到游戏（那时候还没有限定版这一说……真是万幸）。由于扮演着日式RPG先锋和象征的角色，DQ3的用户群发生了爆发性的扩充，甚至有很多玩家正是因为DQ3才开始接触电子游戏。甚至还发生了一些突发的事件，被后世称为“DQ现象”。其中包括大量的中小学生因为热衷DQ，所以早早地进行排队，从而耽误课程，不得不进行补课和训导的事件。此外，由于当时的生产技术有限，产品的出荷数不足，所以有相当一部分人们没能及时买到DQ，因此居然出现了以恐吓拥有卡带的中小学生抢劫DQ卡带的“ドラクエ狩り”犯罪活动（居然成了专有名词……）。由此一系列事件，引发了社会广泛的关注，玩家群体以外的人们也得以就此知晓、了解乃至接触DQ，DQ作为日式RPG的象征性地位，以及言RPG必谈DQ的“国民RPG”地位正式确定——连老任的FC也搭上东风，装机量骤增

。可以说DQ为老任的主机霸者之路铺下了坚实的一块砖。




↑随着DQ的兴起，出现了一大批跟风模仿作品，但大部分要么转型，要么消亡，桃太郎系列现在以《桃太郎地铁》的形式得以存继。

——Check！DQ3是神作！——

系统空前完善并且丰富，追加了职业系统，同一个职业男女有差异，追加昼夜系统。容量达到了2F，使得剧情对话十分丰富，早期粗糙的细节也逐步得以完善，形成了系列的特色。由于游戏发卖造成一系列问题（如学生旷课），之后的DQ采取了诸多措施保证发卖顺利，包括延期发售、将发售日定在休息日下午等（以前是午夜场0点）。

有些商家见到有利可图，采取了把DQ3和滞压商品捆绑出售的方法，结果受到了ENIX的诉讼，此类行为被勒令禁止。

DQ3海外评价亦非常高，日式RPG在海外确定地位。

## 习惯与标杆效应

从前有人做过一个很无良的试验：他把四只猴子关在一个笼子里，然后用食物诱惑猴子，但每当猴子快要够到食物时，就会受到冷水水枪的冲击，爽到极点。于是时间一长，猴子们都不敢碰食物了。于是，这个人抓出一只猴子，放进一只新猴子，这只新猴子没吃过苦头，上来就会去够食物，结果挨过冰水的猴子自然冲上去把它抓下来痛打一顿。一次两次的，这只猴子也不敢去碰食物了。于是试验者再度抓出一只旧猴子，放入新猴……虽然中途也有过几次反复和失败，但最后的结果可想而知：在三只猴子把新来者痛打一顿之后，猴子们对挂着的食物敬而远之，没人敢碰了——但是，其实这四只猴子都没有被水浇过……

我们不用探讨这个故事的合理性和可行性，讲它出来不过是为了说明问题：一旦一个东西成为标杆化、共识化的存在，其实质的内容，事实上已经不起决定作用。自DQ大获成功，已经过了将近20年，期间正传出了6作，外传、动漫、周边产品无数，DQ也成了日本RPG举足轻重的存在。DQ和FF被称为日式RPG的两大旗帜，在业界拥有着举足轻重的影响力——游戏的正统续作出在哪个平台上，甚至能作为判断据置机竞争胜负的决定性标志，而关于这个巨头的每一举一动，都会牵动着大量相关的领域发生震动。尤其是DQ系列，号称“只出在卖得最多最普及的主机上”，更是举足轻重。比如DQ9，虽然公布DQ9登陆NDS平台时舆论一片哗然，但当天，SE和任天堂的股票就有了相当程度的提升。系列的每一作作品一经推出，必定大卖，舆论也是一片好评，连很多平时很少玩游戏或者不玩的人，也都会为了“国民RPG”这个名头来购买主机和软件，玩上一局。



↑DQ9发卖盛况。尽管前期的消息让人们有所顾虑，但真到发卖时，该买的人绝对不会犹豫。

——Check 零零散散看DQ——

由于DQ在西方影响力逐渐扩大，DQ系列教堂中使用的十字架一度成为宗教人士谴责的对象，后来的海外版作品和新作中，教堂的标志已经发生变化。

DQ7是“旧”DQ发展到巅峰的代表之作（类似机战F和完结篇在机战系列的地位）号称最长的RPG，流程100小时——这不是吹牛的，一狼亲口和我说100小时挺保守的。

DQ8大幅度改进了系统，增加了诸多要素并且改成全3D画面，但出现了叫座不叫好的现象，虽然销量创下历年之最，但意外的风评不如以前。DQ系列显著特点之一就是惯于外包开发，有时一部作品的不同部分也会由不同外包方负责。

**DQ历代初版销量（不包含复刻版）及Famitsu评分**

| 平台 | 作品 | 销量 | 评分 |
|---|---|---|---|
| FC | DQ1 | 149万 | 未评分 |
| FC | DQ2 | 241万 | 9 10 10 9=38分 |
| FC | DQ3 | 380万 | 9 10 10 9=38分 |
| FC | DQ4 | 304万 | 9 10 10 8=37分 |
| SFC | DQ5 | 280万 | 9 10 8 9=36分 |
| SFC | DQ6 | 320万 | 9 8 8 9=34分 |
| PS | DQ7 | 500万（注1） | 9 10 10 9=38分 |
| PS2 | DQ8 | 361万 | 10 9 10 10=39分 |
| NDS | DQ9 | 300万（注2） | 10 10 10 10=40分 |

注1：包括海外版+廉价版销量。本土销量有争议。
注2：截止至发卖2周，截稿时未过第一销售期。

# 深入剖析，DQ系列魅力何在？

说了这么多，到头来就一句话：DQ是最为传统的日式RPG，有一个象征性的地位，并且成为了一种标杆化的存在，不过，就算是有上面所说的那些种种因素，但毕竟出了这么多代，每代都有几百万亮堂堂的销量，这毕竟不能用习惯性消费、猴子效应这些东西来解释——也就是说，DQ还是非常好玩的，那么问题就来了：DQ究竟好玩在哪里呢？简单的DQ是怎样吸引大量忠实用户的呢？



↑像素又怎么样？像素画面照样车翻次世代3DRPG

## 概念：核心游戏机制

一款游戏哪里好玩？这不但是玩家们想要了解的问题，更是游戏开发者最迫切需要知道的东西。游戏做成真女神转生那样内涵无比的结果就是能够接受的人少，而DQ之所以能够成为国民级游戏，其关键就在于简洁、朴素——而通常，这种朴素就意味着直白和明确。

不知道大家玩游戏时候有没有这样想过：“这游戏太没意思，这点做的很差！如果是我的话我一定要把这个游戏做成如何如何”，有些人比如说我，还会想着“我以后要做一款游戏，平时是RPG，打仗时候是ACT，开宝箱要玩解谜……总之要各种类型都能玩到爽！”这种思考（无论观点是否成熟），就是玩家在玩游戏的过程中根据自己的感受对游戏进行的思考和评判，也就是玩家对游戏的认识——这就牵涉到两个概念：核心游戏机性和核心游戏机制。

> 核心游戏性（Core Gameplay）：所谓的核心游戏性就是一款游戏之所以好玩的根本所在；这，可以说是游戏最基本的要素，一切游戏的过程，都是为了追求这个核心的玩点（Gameplay），如果玩点足够精彩，玩家又能够成功体会到这个玩点，游戏自然就成功了。

> 核心游戏机制（Core Mechanics）：一个游戏里最为基本的运行机理。电子游戏的一个最主要的特点就是通过玩家的操作而演绎不同的结果，玩家要参与到游戏的运行过程中——玩家参与的最为主要的这个部分就是它了。

仅仅是这样的概念似乎太死板，我们不妨打个比方：假如游戏是一篇议论文的话，核心游戏性就是想说明的问题，也就是文章的中心思想；核心游戏机制就是文章的写作手法，体现作者的文笔功力。写作文时候想要得高分，必须要中心明确，表达清楚。如果没什么中心思想（核心游戏性不足），文章就会像流水账一般索然无味（游戏不能吸引人玩下去）；如果中心很明确，但是说话颠三倒四错字连篇（核心游戏机制把握不好），文章就让人读起来很费劲——“心“为体，“机制”为用。

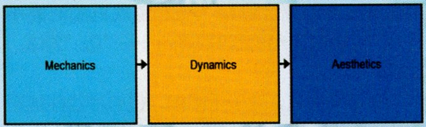
举例来说吧。对于下围棋，核心游戏性就是通过精妙的谋划，占领比别人更多的地盘而获得胜利，体会到成就感，而核心游戏机制就是黑白棋轮流落子、打劫、提子……这是极端简单的例子。再如我前些日子很推崇的《求生之路》（left for dead），其玩点就是通过团队协作，克服潜在的危机进行冒险，最后逃出生天，而核心游戏机制则简单明了：用枪射击大量可移动物体（也就是各种各样的丧尸）。


↑这个规律不仅限于电子游戏，桌面游戏如D&D和大富翁，莫不如是。

事实上，作为游戏的最终用户，玩家必然地在游戏过程中充当一个参与者的角色，游玩的过程，其实就是通过参与游戏机制的运行，从而发现、体会到游戏玩点（Gameplay，也就是游戏

特别策划

性，说白了就是怎么好玩）的过程。让我们看看游戏设计基本的思路：按照流行的MDA理论（以下并非原创而是拿来主义）我们玩家去玩一款游戏，体会到的是“啊，这个游戏很难很给劲嘛”，“这个游戏太爽了”——这个反馈被称为“Aesthetics”，也就是美感、情感，而相对的设计者要考虑的则是“Mechanics”，也就是系统、机制，期间负责联系的，就是最为重要的“Dynamics”，就是参与、联系的过程。M·D·A说白了就是通过中间的联系过程，把游戏内一个死板的东西，反映到玩家的情感上。游戏的一切设计工作，都要围绕着核心游戏机制来进行，包括系统、画面、数值，乃至美工、音乐、台词，所有的要素都为一个目的服务：通过凸显、衬托、体现核心游戏机制（也就是塑造和体现玩点），让游戏的核心游戏性（也就是游戏哪里好玩）为玩家所知。




**↑简单概括一句话，复杂起来一套书的MDA理论。虽是一家之言，参考价值还是比较高的。**

套用一句谚语：好玩的游戏都是一样的，不好玩的游戏则各有各的缺点。还记得本节开头时提到的玩家思考的例子吗？玩家对游戏的评价和思考，就是MDA理论中的“A”，也就是反馈——“这个游戏这样做不好，如果是我的话我会如何如何”，这说明玩家能够体验到游戏的核心游戏性（也就是知道游戏哪好玩），并且主观意识到了游戏设计的局限妨碍（并且如何妨碍）了玩点的体现。或许有些时候玩家对此并没有明确的认识，反馈仅仅是模糊的概念，比如“这游戏好玩”“累死人了，刷吐血了”“这啥破玩意，看不懂不玩了”一类的，但结果很简单，非是即否：玩家被足够吸引玩，或者未被足够吸引，放弃；仅此而已。好游戏，就是能让玩家通过游戏享受到设计者提倡的游戏乐趣，而不好的游戏，无论是什么原因——从画面太差到节奏太慢；从手感僵硬到台词幼稚，总之，就是没能让玩家成功得到乐趣，或者乐趣不足以抵消游玩过程中的负面因素。

## 游戏的乐趣在哪里？

“我以后要做一款游戏，平时是RPG，打仗时候是ACT，开宝箱要玩解谜……总之要各种类型都能玩到爽！”——还记得前面举的这个例子吗？看完前面的论述，相信你也会明白这个念头只能是个不切实际的幻想。比如说，如果我不擅长动作，战斗可能会很累；如果解谜失败了，宝箱和我说拜拜……首先这样的设计，从技术的角度，也就是M·D·A中的D，就很复杂，实现起来成本就要很高；什么都想做是好的，但这样一来，核心游戏机制就不明确，主要玩点也不明显，到头来就算真做出来，也就仅仅是个四不像了。一部游戏的乐趣可以是很多方面，硬要概括的话，可以借用前人的经验：

**感官刺激：**出色的表现给予玩家视觉、听觉的享受。GT赛车的逼真画面和DQ优雅的音乐同属此类。

**幻想的乐趣：**构筑一个完整、引人入胜的虚拟世界，满足玩家在现实中无法满足的愿望。用钢管猛砸丧尸的脑袋和向藤崎诗织告白，本质上一样的哦（啥？）。

**叙事性：**通过曲折精彩、充满代入感的剧情而让玩家产生共鸣或者思考。女神转生是一个好范例，K社的催泪弹也算是脍炙人口。

**挑战性：**给予玩家明确的目标，促使玩家向更高阶段努力。赛车提高1秒也好，DQ9给BOSS喂经验值升级也好，都是这样的体现。

**合作与互动：**能够让玩家在系统中体会到协作或者竞争带来的乐趣。如果没有这条的话MMORPG就不存在啦，当然也不会有青少年变成魔兽（笑）了。

**探索性：**不断让玩家身处从未知到发现的过程，满足玩家的好奇心与探究欲。无论是孢子的探索宇宙还是炼金工房系列的埋道具图鉴都是很让人开心的不是吗？

**可塑性：**不同的玩法，不同的结果，不同的乐趣。大菠萝里你可以随便投技能点，DQM也可以把你抓到的怪物按计划送去圈圈嚓嚓，私以为这是好游戏最重要的一点之一哦。

**休闲性：**只要简单而不枯燥，无论看起来多么无聊的东西也会有市场的。不信？去问问开心网上那些偷菜抢车位的死上班族或者街边扎金花的老大爷吧（笑）。

## DQ：简单却又不简单

事实上极少，或者说几乎不会有哪个游戏，乐趣仅仅体现在如上所述的一个方面，就算是俄罗斯方块也是休闲和挑战性并存的游戏。好游戏的乐趣通常会有多方面的体现。一个游戏的核心游戏性或许并不是以上所述的任何一条所能概括，但假如这个游戏够好，那么核心游戏性就一定是很明确的。如果说上节开始的举例是个反面典型的话，我们要说的DQ，就是最为成功的例子之一。


交友 江西 陈也丰 满怀欣喜地翻到任性贴图区却不见我的画，结果无意间发现我上了边角栏……
男，17岁，江西省南昌市。

DQ是什么游戏？是一款RPG游戏，RPG游戏是“Role-playing Game”，玩家要扮演虚拟世界中的一个或者几个队员角色在特定场景下进行冒险。具体到DQ中，玩家就是要扮演主角，在充满剑与魔法风格的中世纪幻想世界中冒险，最后打倒魔王完结剧情。如果你去问一狼君，或者其他喜欢DQ的人，DQ究竟哪里好玩，几乎所有人都会回答你：DQ的精髓就在于跑剧情**练级**。事实上就算你没玩过，想也能想个八九不离十：还没听说谁为了系统好画面好专程去玩DQ的。这说明什么？说明DQ系列的“D”——M·D·A中的D，做得太好了。练级，打怪刷宝变强，从而更加深入剧情，这就是DQ系列的核心游戏机制，而通过这个模式，玩家就可以享受到纯粹的日式RPG的乐趣：成长的实感、剧情和探索的快感以及其他。与其说DQ是日式RPG的完美化身，不如说DQ影响乃至塑造了日式RPG。

如果要详细、系统地对DQ分析，找出其优点，固然可行，但时间和篇幅都不允许我这么做，所以，这里我们要做的是管中窥豹的工作：随意选取一些角度对DQ进行审视。

## ——剧情——

DQ系列的秉承传统的日式RPG剧情发展方式，即事件——解决——事件的线性推进，这种设计最大的优点就是简单，一段剧情结束后再去下一段，缺点则是变数较少，容易单调。不过，由于系列的剧本和系统功力深厚，节奏把握极佳，无聊的情况不算太严重。就内容上来讲，DQ的剧情节奏平缓而不失变化，状似开放实则紧凑，大风大浪的情况也不多。比如说DQ5，玩家一部部按部就班地打下去，蓦然回首，才发现操纵的主角居然已经过了半辈子……这种小中见大的手段可谓经典，无论是谁，玩上一阵都会不觉间被吸引，就在这种淡淡的“想要知道接下来怎样”的感觉中，游戏的车轮就稳步前行了。




←剧情节奏很差，自由度状似极为高，实则极为矬的国产RPG。大家不妨玩玩看，它哪里差劲，DQ就好在哪里

## ——系统——

事实上即使简单如DQ，其系统每代，乃至每次复刻，都是会有一定程度变化的，但总体上还是以来源于《巫术》的传统主视角回合制战斗作为基础，诸如怪物同伴系统、技能系统、职业系统，全部都是围绕回合制战斗设计的。虽然本身比较简单，但DQ其实最精髓的就是这一块的设计。




↑金属系在DQ1代就已经出现，简单的设定下却蕴含着成熟的理念。

这话怎么说呢？还是一句话，节奏问题。一款游戏注定要给予玩家一定的操作自由——即使是AVG也得有个选项，但绝对的自由只是不切实际的笑话，玩家毕竟还是受规则、剧情的制约——尤其是DQ这样的传统日式RPG，你在完成一个主线之前，不能触发下一个主线。事实上，DQ几乎完全放弃了剧情上的自由。DQ的自由，体现在你去打，或者不去打BOSS，说白了就是练级或者不练级。主线就像是一个明确的道标放在前面，游戏系统、数值设计所作的只是指引，具体怎样好玩，玩家完全可以自由决定。

不知道大家有没有发现，在DQ中逃跑是一件非常不上算的事，如果失败就会得不偿失，而且只有能力比对手高很多才能确保相对高的成功率。事实上，搭配精心设计的遇敌率，基本上，一路不逃跑来到BOSS跟前，实力一定会是恰到好处的正好战况比较吃紧时干掉BOSS。稍早一点、稍晚一点，打BOSS时都能体会到一定的压力，如果玩家追求极限，大可以靠运气和搭配低等级前行；如果玩家比较稳重，多练两级让能力上升，学会咒文，也可以轻松一些：想要什么样的旅途，就选择什么样的玩法。什么叫自由？**选择就是自由。**在固定的框架下，DQ系极为成功地凸显了这一点，并且，最重要的一点是——这种状似的自由，却是在严格地控制之下的。表现为达到一定等级之后，升级需要的经验值会阶段性地提高，玩家想要在这种情况下继续升级，就需要进行枯燥的反复练级。通过降低练级活动的性价比，也就是俗称的卡级，游戏就可以将大部分玩家的级别控制在一定范围之内，玩家也不会因此有受局限的感觉。而通过控制级别，设计者就可以保持游戏的紧张感和连贯性——事实上在传统DQ中，除非像一狼那样肯下血本一口气练上数十级，否则不可

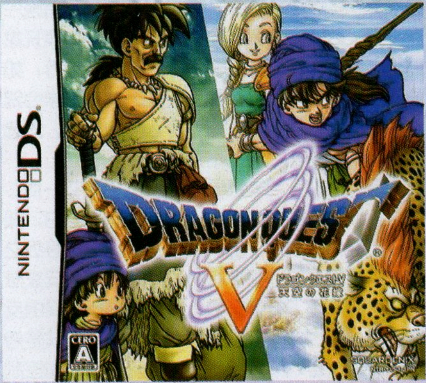
特别策划

能出现一段猛练之后长时间平趟的现象。

——平衡性与有限的捷径——

前面提到的只是一般的概况。在DQ这个以练级成长作为骨架，以节奏把握作为血肉的RPG中，细节、例外，这些意外之喜或者心照不宣，是是最不起眼，但最为重要的点缀。大家如果最近有注意看DQ9的反馈就会发现，许多玩家对于本次没有赌场这个设计颇有微词。为什么一个看似不起眼的分支系统会让玩家如此耿耿于怀？秘密就在于赌场看起来是个单纯的迷你游戏，但其实它承担了重要的调剂游戏节奏、创建有限的捷径的任务。这样的设置，其实在DQ中还有很多，比如收集小徽章、打败经验值极高的金属性敌人等等，玩家只要付出额外的努力，就可以用较高的性价比改进游戏的境况（得到很多经验值，或者换到性能优异的武器防具），从而体验到成长的实感。很多玩家（比如一狼和翔武），喜欢玩赌场刷金属甚至超过主线流程，就是因为这些细节能够更加直观地让玩家享受到“练级”的快感。

当然，这些“取巧”的细节，也同样是在严格地控制之下的，比如前期，主角能力不高，又不会瞬间转移的“鲁拉”魔法，这其实就是鼓励玩家按部就班地练级，而随着剧情和流程展开，赌场、金属系、徽章老爷爷也逐渐登场。这些要素掺杂在剧情的各类剧情事件（比如得到船、拿到飞毯飞床飞龙火车神鸟热气球乃至被踢到新地区……）之间，成功地保持了游戏张弛有度的阶段性，让玩家总有一个近在咫尺的目标，牵着玩家向前去。这种数值、剧情、系统全部高度统合，主题突出的作品，绝对可以用浑然天成来形容了。




↑DQ5的剧情其实是比较成年化，比较沉重的，但人设和画面很好地调和了这一点

——清新与恢弘并存的世界——

看到这个题目，想也能想出来我是在说什么。すぎやまこういち（译名很乱，个人还是比较喜欢叫他杉山弘一）的音乐和鸟山明的人设可以说是DQ系列不能变的传统和经典。作为一款RPG游戏，气氛和世界观的塑造以及代入感是非常重要的，而音乐和人设就是核心的传导媒介（MDA，MDA）。这些事，是不是由这两位大师来干最合适还不一定，但两位大师们已经干了20年，并且干得很好也是事实。杉山大师的音乐塑造出了恢弘壮阔的感觉，或激昂或凄婉的音乐时刻潜移默化地引导着玩家的情绪——而相对的，鸟山明略显低龄化的人设却起到了很好的调剂作用，让游戏整体保持了一个清新的童话风格以不至于太沉重，虽然DQ系列除了8，普遍的画面不好，但高度统合和协调的各种要素，反而让游戏的表现力打破了硬件的局限，提供给玩家遐想的空间。

——细节——

DQ是一款中规中矩，以平淡见真功的游戏，但凡以这种态度谋事，必有一个共性：严肃、认真、注重细节。所以DQ理所当然就是一款注重细节的游戏。这些细节体现在游戏的各种方方面面，或许玩的时候大家并不会觉出来，但许多状似无心的设计，却使得玩家们可以自由沉浸在游戏构筑的世界中。这种对细节的重视已经成为了DQ的一大传统乃至特色。记得有一次我问一狼，DQ世界里有没有抽烟的，一狼沉吟半晌，拿出NDS打开DQ4来到某城，找到一个NPC，对方的台词就是“这里禁烟，让我这种抽烟的人很难过”。众人皆拜服一狼。这件事给我印象挺深，因为这从一个侧面上也显示了DQ系列细节的魅力，如一狼这般受吸引的fans，会深深地体验DQ细节的魅力乃至到了能背下特定NPC台词的地步。再比如这次的DQ9，初期主人公遇到了谜之黑骑士，最后在ルディアノ城王座之间打败妖女伊修塔尔之后，黑骑士就升天去了……那么黑骑士的马呢？事实




↑有趣细节之一：通关后，蹲监狱时的狱友旅行到了世界各处。你能找齐全部8人吗？

上就算不提这个细节也不会有人在意，但玩家们一定时间后回到セントシュタイン城，就可以在城门附近发现被收养的黑骑士的马。随着剧情发展，这匹马的境况也在时刻更新，玩家发现这匹马时那种遇到老朋友般的意外之喜，就是细节的强大和魅力的体现。类似的传统细节还有ぱふぱふ（不知道的可以去参阅，你找到DQ9中的ぱふぱふ在哪了吗？

简洁、朴素，没有任何多余细节和喧宾夺主的东西（比如炫目的画面）；充满代入感的剧情、极具渲染力的音乐、妙手偶得的人设，加上张弛有度，充满自由的节奏。DQ就是这样的一款游戏，虽然每一个部分都如此简单，但游戏中大到音乐画面，小到迷你游戏、角色台词，一切要素皆紧紧围绕主题，为主题服务，将练级成长这个核心游戏要素体现得淋漓尽致。这也就是DQ真正厉害的地方。

# 爱也好恨也好，DQ9还是DQ9

说了这么多东西，话题也终于来到了DQ9。作为全民待望的系列正统续作，DQ9刚一问世就受到了极大地关注乃至非议。确实：NDS掌机平台+转变类型为ARPG，作为一贯以保守、传统著称的DQ系列来说，落差实在是太大了——以致于包括许多系列核心玩家在内的大量反馈意见如雪崩般传到了SE。最后，迫于各界的压力，SE不得不将DQ改回传统RPG，发售日也为此进行了两次延期。终于，2009年7月11日，DQ9正式发售了。

## 一波三折的面世




↑现在想找当初公布的ARPG画面已经不太容易了。

DQ9初公布之时是在2006末年DQ20周年发表会。在一系列纪念活动之后，随着著名声优中江真司的讲解，荧屏上出现了DQ9的宣传影像。不单单是完整的LOGO和副标题，出现在人们眼前的是完成度已经相当高的影像，其信息含量非常惊人：游戏中出现了多名玩家协同作战的景象，战斗也有以往的随机遇敌变成了地图可见图标遇敌并且无缝切入，最大的变化是，战斗时的动作性空前提高，战斗不再是回合制，而是半即时状态——当然这些都是其次，最让人意想不到的是，DQ9的平台居然是掌机DS？而且解说者宣称，本作支持WIFI联机！

一时间舆论哗然，玩家根据各自的观点展开了激烈的论战。据置机与掌机、ARPG与RPG、单人玩与联机。几乎每一个热点上都有针锋相对的意见。和田洋一也在不久后的采访后表示，自己是受到了流行的网游游戏模式（MMORPG）的影响，试图在掌机这块新平台上进行创新，提倡多人同乐的新理念。至于外包公司，由于DQ8的开发按时完成，而且系统算是比较成功，海外反响优秀，所以DQ9仍然交给L5公司进行开发。

其实此时，L5已经做成了游戏基本的架构和雏形，制作进度已经步入正轨。但这样的DQ太过于离经叛道了——对于一款以传统著称的RPG来说，如此大刀阔斧地舍弃传统，必定会让玩家们无法适应，而这时，DQ“国民RPG”的影响力反而变成了束缚DQ改变的锁链，在这样的影响之下，即使是身为制作人的堀井也无法一意孤行。将近半年后的2007年5月，在各大游戏杂志上公布了新一批的DQ9信息，玩家们意外地发现，游戏的方式已经改回了传统的指令式战斗，发售日也改为了翌年的3月28日，为此虽然网上也有过一定的争论，但一来NDS平台已经彻底确定，二来就算变回传统RPG也并非不能让人接受，所以玩家们很快就取得了共识。

09年2月11日，和田洋一社长又爆出猛料。在问及DQ9能否按时发卖时，和田洋一坦承游戏的wifi功能出现了重大BUG，需要做出修改，DQ9的发售日期也延期到7月11日——7月将近，正在众人猜测DQ9是否会再次延期时，SE又投下了一颗重磅炸弹：DQ9会按时发售，但由于不可抗力，游戏的WIFI功能将作出大幅度删减，玩家无法连线进行游戏而只能体验在线商店或下载增值服务（配信任务等）。发卖前

夕，又一个消息得到确认：DQ9将一反系列的常态，只有1个存档位……在种种期待、怀疑交织中，DQ9如期发售了。

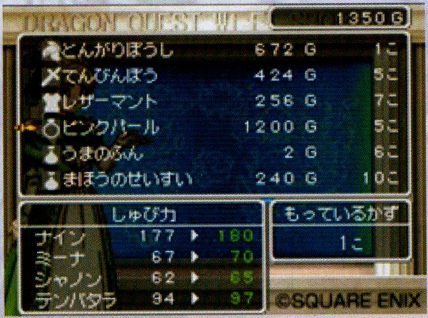



↑由于只有一个存档位，所以DQ提供了存档备份功能，坏档可以用上一次存档修复。

## DQ9解剖实录

拿到这本书的时候，大家估计已经打穿了DQ9，也多少都会对游戏有些认识，事实上这里我要说的也就是自己对于游戏的评判和看法，以下的观点皆出自主观，所以和诸位朋友有些观点相左也是难免的，大家不妨姑妄听之，如果实在说得不堪，欢迎各位来信来函发表意见。（好例行公事的开头）。

DQ9一言以蔽之，我觉得它是一款很好玩的游戏，但不是一款好DQ。如果把它当一款原创RPG来看的话，一流；当DQ来评价，2流。这么说的话似乎很奇怪——游戏是不会变的，为什么评价差别很大？因为着眼点不同。一般评点一个游戏，我都会首先试着了解游戏的机制，发掘游戏的乐趣，之后体验并且评价游戏的表达；而对于DQ来说，积年沉淀下来的传统和观念已经基本确定了游戏的大致框架与地位，




↑失去WIFI联机的DQ无异于折去一翼，许多卖点都为此一下反成累赘

评价一款DQ时，首先着眼点就在那些一贯优秀的方面——也难免会将它与之前系列作横向比较，事实上这就是DQ9悲剧的源泉（汗）。

### ——掌机向剧情——

掌机平台和据置机平台有什么区别？很明显是便携性。可以随时拿出来玩两下是掌机的一大优势——所以一款掌机游戏，能够做得随时都能拿出来玩可谓是非常合适的。虽然这不意味着掌机游戏就必须有这样一个快节奏，但无可否认的是，掌机上的游戏节奏，起码在玩家的认知角度，是和据置机很不一样的，而DQ又是一款相当注重节奏的游戏，DQ9表现如何呢？

拿到游戏之后我们发现，DQ9在这方面做得还是非常好的，从开始时波澜不惊的天使见习到正式开篇时的急转直下，一下将玩家带入了游戏的世界。之后的冒险，SE则采取了将剧情明显分阶段的分块式策略，做好事收集星之碎片、解决问题获得女神果实，打败邪恶帝国。以往剧情中以事件和地域为模糊界限的发展方式，变为了强烈的“每集一个小故事”式的游历式发展，这样做的好处就是每一段剧情都主题明确，随时都有一波一波的剧情小高潮，反之剧情主线的连贯性就稍微逊色一些。

抛开方式，从内容上讲，每个小故事的主题还是比较明确的，如人偶少女和黑骑士剧情，有颇多让人共鸣的地方。但反之，由于篇幅问题，故事的结构就显得比较简单。以前的DQ，主线总是若有若无，这次则由于分段剧情而存在感比较强烈——相对的不足也就明显一点，细节也经不起推敲。且不说天津饭那个失败的无间道，最后总BOSS的处理也颇为突兀……这个随随便便就扭曲又随随便便就洗白，前一秒还要毁灭世界后一秒就丢下剑拔弩张的主角自顾自和妹子升天了，这都什么和什么啊！相对于传统的DQ平淡而朴实，DQ9的剧情，更像是掌机上的佳作而少了一分从容。

### ——见仁见智的系统——

事实上DQ9最为人诟病的就是游戏的节奏。当然，我们在这里说的是系统，但大家可以翻到前面去看看，DQ系列最大的卖点就在于节奏把握得好，核心游戏性凸显的好，而这就要通过系统来实现。如果你去问一个DQ玩家说DQ9怎么不好，他很有可能会告诉你流程太短了——但事实上是这样的嘛？DQ的主线流程确实是不如据置机版长，但决计没有短过DQ4太多（你

硬要和7比的话当我没说），而通关时的游戏时间也通常都在40~50小时以上，和通常DQ一样。之所以给人感觉很短，一是因为分段剧情，剧情的存在感和事件密度相对较大，二来就是本作的系统。本作重新启用了DQ3中出现的转职系统，玩家可以通过锻炼各种角色来提升实力、转职，从而体会到练级的快感。但多达12个职业、丰富的炼金系统，以及作为陪衬的大量支线任务，这些东西拿出任何一个东西来都是好的，全都综合起来，却略显喧宾夺主。游戏的主线长度有所缩短，但游戏的内容却相对增加，那相对的每一段剧情中所承载的内容就要提升，虽然本是想借此调节游戏节奏，但系统的节奏由于自由度过高，没有能够和剧情的节奏合拍，其结果就是让人觉得主线较短，练级却枯燥。

——平衡与自由的较量——

什么是自由？选择就是自由，而DQ9的可选择幅度，绝对是DQ系列里最高的：虽然主线仍然保持固定，但无论是丰富多彩的支线任务、多达12个的职业和特技乃至合成列表，全都足以让人流连忘返，宝图迷宫系统更是超级时间杀手，不少玩家把大把的时间花在了练级炼金刷装备上，以致于主线都忘了打，这本身就说明了DQ9系统的魅力，后期拿到船后能去的地方多了起来，可以干的事情又多了许多……可以说，抛开剧情、系列传统不管，DQ9的系统绝对是DQ正史上最有意思的系统，只要你想，就可以完全脱离剧情，将DQ9作为育成游戏来玩。




↑强烈推荐大家饲养BOSS挑战，比流程好玩多了

但是，一款RPG注定是要以剧情为根本的，自由自在发展的反面，就是DQ惯用的节奏控制手段：卡级失去了效力。游戏中，除了升级成长的能力之外，人物成长最重要的参数无疑是技能点数，这个技能点数是通过升级得到的，各个职业之间的技能和点数又可以随意通用，所以，最为经济的策略无疑是在现有阶段之内平均提升队伍成员各职业的级别，从而获得更多的战术空间和分配点数。除此之外，本次DQ的升级系统也是独有特色：以往的RPG游戏中，大凡级别相差过多，都是级别越低，打败敌人得到的经验值越高，从而能够相对轻松地将角色等级拉到一定程度，级别太高，则打败敌人的经验值会降低，难以成长。但DQ9截然相反：DQ9中，打败怪物的经验值并非照单全收，而是通过级别的折算，按照一定的比例拆解给角色，比如金属王史莱姆的经验值是12万，每人应该得到3万经验，即使级别已经LV98，3万也是全拿不误，倒是级别只有20的家伙经验值大打折扣，只拿了6K。如果说前面的那种方法是不鼓励练级的话，DQ9的系统就是鼓励玩家及时保持等级的。在多方面的“照顾下”，玩家除非刻意不练级或者不转职走到黑，否则难度自然就会比较低下——起码在流程中是这样。而DQ作为传统的RPG，人们很自然地会将其流程作为重点的着眼对象，这也就是为什么游戏虽然很好玩，但DQ9风评却总是不尽如人意的缘故。

——耳目一新的感受——

我说的是音乐和画面。要说DQ9里我最满意的部分是哪个，应该就是音乐和画面了吧。讽刺的是，其实DQ9的画面反而是为人诟病最多的部分之一：无数人都认为傻乎乎的3头身建模很雷，马赛克很明显，所以画面很差，但事实上除了纸娃娃之外，其实鲜烈的场景配色和各具风情的设计才是冒险中画面的主流。即使是走在一片大平原上，也很少可以看到重复利用的场景（随机迷宫就没办法了），而各个村庄、地区的场景也具有鲜明的风格，由于拥有时间概念，所以场景还会随着时间变化而呈现不同的风格，夕阳下的山麓很漂亮哦。

音乐方面，本作使用了一些以前DQ音乐的混音版本，颇有偷懒的嫌疑，尤其是坐船时候的音乐，总觉得在哪听过……不过相对应的，原创音乐的质量比较好，有几首还是很能让人留下印象的。

——细节……——

终于说到细节了。细节是DQ系列传统的卖点之一，但在本作中，细节的好坏就呈现出非常明显的分化趋势，有些如我之前提过的那几处，还是非常能显示出制作者的用心的，但反

特别策划

过来，系统和操作方面的细节却恶劣得一塌糊涂。战斗时最后一人选错无法返悔这是传统，但换武器放在作战里就比较不解，单机时尚可操控自如，联机时MP耗尽，想把手里的剑换成弓补一下MP也不行，着实不便。如果说这尚是为了难度平衡考虑，那么除了酒店把所有人踢掉重新叫没有办法换顺序、字幕无法一括显示、装备排序无法保留这种小缺憾就只能叫没想到了。其实不少细节可以看出，游戏还是比较用心的，比如转职后保留曾经穿过的装备等，但大体上总是让人颇有操作繁琐的感觉。最为明显的一点是加点操作。游戏中想给某项技能加点，必须将角色转职成拥有技能的职业，无法直接翻篇，而且一个职业加满之前，玩家无法知道各类技能的作用（除了直白的被动能力如XX装备攻击力高0），每次练级之后都要一遍遍看达玛神（神官）废话转来转去，相信大家都会觉得麻烦吧……



↑类型转换中，大量游戏内容被砍掉，这张图中的场景在流程中杳无音信

## 悲剧的根源

作为一个成熟的RPG系列，SE在内容的把握上应该是熟极而流的，L5也是一个颇有创意的公司，近年有不少杰作，那么，DQ9为什么面世之后却颇受非议又“性情大变”，失去了以往DQ的特色呢？根源很简单，就在一个“改”字。DQ9公布时，是作为一款ARPG来开发的，但最后迫于舆论压力，又改回了传统RPG——虽然不起眼，但其实，游戏中随处都充满了蜕变留下的痕迹，也就是这些转型失败的恶果，让DQ这个本应非常优秀的游戏蒙尘——正如前文所述，事实上DQ9还是一部好游戏，但不是一部好DQ。

**动作系统：**不知道大家通关时还记不记得表情系统呢？就是按住B键按方向那个。游戏整个流程中，这个系统只用了寥寥的几次，多数时间它是被人遗忘的存在。表情是干什么用的？自然是表达情绪用的，但情绪又要表达给谁看呢？DQ曾经被定义成可以WIFI联机的MMORPG游戏，表情系统放在这里显得无比自然，但现在，联机的乐趣仅限于面对面的无线，所以这个表情，就只能靠在剧情中强制使用而凸显其可怜的剩余价值了。与之相同命运的，还有战斗指令中的“阵型”指令，虽然前排、后排理论上有受攻击概率的区别，但实际玩过的玩家都知道，阵型系统仍然是一个实用价值无限趋近零的东西……而且不知大家发现没有，战斗时无论是敌人还是自己人，都会有一个走过去，攻击，再跳回来的过程。怪物和队友的相互位置，其实是对战斗效率一点影响也没有的，战斗时这样的移动无疑是一种对时间的浪费，如此不可理解的设计，也只能理解成APRG转RPG时代留下的后遗症了。

**一人旅：**虽然队伍里的角色时常有四个人，但实际上，DQ9却是个单人的游戏，玩家所有的同伴，都是在路伊达酒店中北创造出来，依照玩家的意愿成长、行动，却完全没有自己的个性，事实上连一点“为人”的属性都没有……虽然DQ3当年也搞过这一套，但现在毕竟是2009年，包括DQ4每个人都有自己的故事，DQ5每个配角也都个性丰满（队伍对话），现在还搞一人旅实在不符合时代潮流。事实上，这个缺陷也是阉割WIFI功能的结果。如果玩家们能够在一个虚拟的世界中实时交流，那么虚拟的同伴也就不再必要，比如怪物猎人，猎人也就是个衣架了，但这丝毫不妨碍我们联机的乐趣。




↑可以说这个妖精是最大的败笔，本应负责调节沉重气氛的它彻底沦为没眼力价的小丑。

与之相对应的还有色骨系的妖精珊蒂，虽然有人大概也会萌这个角色，但相信凡是能够看懂剧情的人，大多都不会对这个毫无人性，专业败坏气氛，无厘头口癖的家伙抱有好感。黑骑士升天时候的恶劣本性还没有显现，病魔、人偶剧情最为悲剧的时候，也是这个家伙冒出来烦人，甚至有玩家专程地做了屏蔽妖精金手指……这里可以说是剧情上处理非常失败的地方。这个角色本身是作为调剂主角单独的冒险，缓解气氛，同时在菜单画面等处作为吉祥物的存在，估计主要还是在联机中起作用吧，可惜现在只是沦落成了一个剧情CRASHER……

**失衡的附加价值**：作为一款RPG游戏，流程和剧情显然是游戏重要的部分，通关后的内容属于附加要素（莫尔莫斯骑兵队一类的异类除外）；而对于一款强调联机协作冒险的MMORPG来说，游戏的流程仅仅是担当将玩家引入游戏，熟悉系统的任务，通关后游戏精彩的部分才算开始。那么DQ9究竟是如何定位的呢？相信玩家都有自己的评判吧。2%的掉率、堪称庞大的合成列表、合成最强武器时要自动存档……这是什么？这不是网游吗？可DQ9是网游吗？显然不是。失去了联机协作的大部分乐趣之后，苛刻的入手条件就不再对玩家具有吸引力。我们前面说过，DQ系列之所以精彩好玩，就在于游戏虽然简单，但所有要素所有资源全部高度统合，为DQ的核心游戏机制——打怪升级而服务，从而让玩家在游玩的过程中十分直观地体验到升级的乐趣。借用我前几期写在“PG视点”里的一段话吧：

**想要的东西拿不到——这种事情完全不会带给人乐趣。单纯重复的机械劳动也不会，拿到的东西只是摆设一个更是会让人咬牙切齿。那么反过来，“刷”的乐趣又在哪里呢？在于经过努力后得到想要东西那一刻的满足感，以及利用或展示获得物所带来的成就感。在于一次次挑战强敌时的乐趣或者与同伴并肩作战时的友情——也就是说，“刷”本身是个十分讨厌的行为，“刷”的过程或者结果才是乐趣所在。**

DQ9恰恰缺的就是这样的一点：除了高级武器防具的低掉落率让人咬牙切齿之外，数值的设计也有些不妥：比如说最强大的银河之剑，它需要使用10%概率得到的随机宝箱中的素材剑，合成两次，其中每次都要使用一个合成起来超级复杂，需要多样东西反复合成的结果的道具，而且第一次加第二次合起来，需要用掉四颗掉率低到无法忍受的珍惜素材：10%掉落的地图中，最深处BOSS每次打完有2%概率掉落……

仅仅是这样的话并没有什么，但这把银河之剑，只比流程中可以比较轻松（几乎注定）拿到的高级武器洛特之剑攻击力高了22点……为了这22点的攻击力，玩家要付出的努力是完全没有性价比的。如此的练级方式，不容易让人体会到DQ惯有的乐趣，如此对于单人游戏来说，乐趣就仅仅体现在培养BOSS再推倒了。

当然，连我这样的业余玩家都对问题有一定的认识，作为L5这样思维活跃的公司，没有理由不意识到这一点，所以，DQ9采取了提供wifi下载任务的方法，保持每周更新一次，持续1年，并且把一部分剧情任务也做在了下载任务中。这固然是提高游戏耐玩程度的一个好方法，但DQ9出于上面的种种问题，任务系统也没有起到相应的作用，失去联机协作这一最为核心的卖点之后，大部分任务不幸流于形式，也变成了单纯的刷刷刷……这样的过程，又怎样能给玩家带来乐趣呢？

即使是这样的种种不足，但DQ9玩起来仍然充满乐趣。自由自在的冒险感觉健在，如果你不在乎流程太简单，宝图迷宫太单调的话，还是很好的，只是它和DQ差别实在太大了。DQ的朴素、流畅、细节完备，在DQ9里缺乏体现，而DQ9的高自由度、丰富的系统和联机协作的乐趣也是传统DQ无法比拟的。至于其是非功过，就由市场和玩家们来评说吧。

## 满分：黑色幽默

DQ9完美吗？显然不完美，无论是掌机平台先天性的不足，还是开发过程中强行改变游戏类型之殇，都让DQ9的面世带着一层颇为悲剧的意味，但是在这种情况下，DQ9的推出居然仍然获得了媒体的一致好评，尤其是业界领军性杂志《Famitsu》给出了游戏40分的满分，这也使得DQ终于获得了系列史上第一个满分，追上了FF系列（FF系列的第一个满分是FFⅫ）…

…这究竟是怎么回事呢？

## 国民的RPG

前面已经一再提过，DQ这款RPG在日本的影响力是很大的。秉承着日系RPG最为纯正的血统，DQ可以算是日系游戏最大的名门望族，颇有点的红楼梦中贾王史薛的意味。正所谓“一损俱损，一荣俱荣”，它不仅是日产游戏的象征和自豪，更是整个日本游戏业界的大旗和风向标，所以一方面，DQ是全日本的游戏，拥有呼风唤雨的影响力和极强的号召力，另一方面，它也是全日本的游戏，也要比一般的游戏承载更多游戏之外的东西，包括这次的转型失败，正是DQ为名声所累的结果。

Fami通这本杂志，也对日本业界有着举足轻重的影响力。作为日本最早创办的杂志，fami通至今仍然保持着最高的普及性和权威性，其评分标准也开创了先河，大部分游戏都能以进入殿堂为荣，而“殿堂”（主要指白金/黄金两级）也有着极强的号召力。虽然近年来由于商业推手和炒作的缘故，其公信力略有下降，但游戏宣传攻势越来越强，在一片让人眼花缭乱的炒作中，评分仍然是一个相当可靠的大方向。



↑这只小狐狸叫ネッキー，它比我的岁数还大呢……

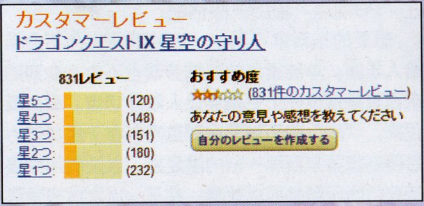
标志性的游戏+标志性的杂志，DQ和fami通免不了要碰头。和所有主流媒体一样，这种时候的评分注定已经决定了大方向，所以DQ的评分不可能低，35分这个在其他游戏看来有些遥不可及的分数，却一直是底线。不过，虽然DQ的品质一直让人放心，但fami也是一杆好旗，同样也要顾及自己的形象与公信力，一方面是DQ大旗不能倒，一方面评分要格外的慎重，所以对于DQ这个系列，fami一直以来都有一个传统：其他游戏在发卖前进行给分，但惟独DQ，评分一直要等到游戏面世后再根据市场和用户的评判最后给出分数。

本次的DQ9，这个评分是在游戏推出将近10天后的杂志中作出的。当然，我们大可不必指责其客观性，这个评分是一个有责任有“义务”的媒体对一个关系到全局的事件进行的评论，仅就这一点来说，这是一种负责的行为，虽然大家多少都有点心照不宣，但既居其位，必谋其事，公众普遍上还是可以理解此类行为的。

## 满分？不满分？

细心的读者一定已经发现，在前面贴出来的DQ系列历代评分的列表中，一个满分都没有。到DQ8为止，DQ包括本传、外传在内的所有作品，从来都没有得到过满分，这也是系列的一个特色乃至传统。

DQ系列，最大缺点是什么？相信大部分人一眼就能看出来，就是画面和系统太过朴素了。通过前面的论述我们知道，这是DQ系列的传统乃至构成游戏优点的要素之一，这传统相当的根深蒂固，DQ8代发卖之初由于大大改进了画面，受到了一片谴责之声，许多核心玩家都认为这样会破坏DQ系列本身固有的氛围。（注：通过前面的论述我们知道，DQ系列的优点在于资源高度的统合性，带给玩家很深的代入感和想象空间。抵制画面实质上就是害怕喧宾夺主的画面破坏这种协调美，同时担心太过清楚的画面会破坏幻想空间。）但是时代在发展，所以fami无法将画面粗陋这个问题彻底忽视——DQ系列从来没有得满分，这扣掉的分并非仅仅表示DQ这一款游戏中的优点缺陷，而是代表了fami作为主流媒体的态度：鼓励技术进步，希望制作者尽量做出更好的画面。




↑AmazonJP上对于DQ9的评价，负面评价还更高一些。

当然，那仅仅是之前，因为DQ9得到了40分满分。在DQ史上，我个人认为有不少代作品的品质都高过DQ9，包括DQ8、DQ5，但这些作品都没能得到满分，最高也只有39——当然你也可以说，DQ9的系统新颖自由度高画面也好（在掌机上说绝对是一流），但作为一款DQ，人人都会把它当作DQ来评价，而DQ9欠缺的地方，其实就是DQ的特色，所以无论如何，我都

不认为这个40分实至名归。不只是我，虽然fami评分给出了40分的高评价，但只要大家有兴趣上亚马逊jp、价格网、2ch等评论比较集中的地方逛逛看看，就会发现DQ9在民间的评价相当之低，许多系列的fans们言辞激烈地指出了本作的不足（当然，我觉得我挺客观的，要我给我也给2星）。即使是famitsu，在这次评分的过程中也颇为为难，这从评分周期上就可以看出来：游戏发卖后的第二本杂志上才给出了评分，算上发卖前的一期，足足比一般杂志晚了3周，伴随DQ9一起发卖的那本fami通上，为了不给DQ9评分，fami通的编辑们甚至把一个球类游戏的各个机种分别评了一遍才凑够了评价游戏数，实在很辛苦啊（擦汗）……

大家有条件的话可以找来famitsu四位编辑的评语来看，那种小心翼翼唯恐触及雷区或者说得心不甘情不愿的语气跃然纸上。尤其编辑最后评论说："虽然并不是完美无缺，但实在说不出缺点在哪里"，看得我都快笑出来了——那么明显的同屏多人卡慢、白痴妖精，一定忽略得相当辛苦吧（苦笑）。可是你叫fami通的编辑们怎么办呢！近年来，随着经济危机的来袭和文化风气的逐渐浮躁，游戏这块蛋糕可以说越来越难分了，即使是强如SE这样的大厂也难免会觉得拮据起来，业界这些名宿要么挣扎求生（比如最近ATLUS一口气公布了4个作品），要么靠合并、改组、炒冷饭过日子。此外，日系游戏的发展也逐渐走入了一个怪圈，厂商们多年经营培育起来的广大受众对于日系游戏的审美，反而成了阻碍日系游戏发展的枷锁，一些新的理念、新的技术受限于玩家们的审美和经济上的考虑无法实行：DQ9改制失败，《星海4》的悲剧也说明了日系审美在次世代RPG的格格不入。与之对应的，欧美游戏产业近年来蓬勃发展，无论是技术上、理念上还是规模上都逐渐赶超了日系——硬件上PS3和360乃至PSP机能都完胜WII和NDS，后者只有靠奇兵突出，创意制胜；产业上，UBI、EA等大鳄也逐步进军东方市场，日系本土的厂商则依然在泥泞中挣扎（想想上期MMV"我们还不想死"吧）；软件上，日系经典式微（圣剑、星海等），战争机器、战神等欧美系游戏则大行其道……

一切现象都说明了一个问题：作为游戏启蒙时代的先锋的日系游戏，正在逐渐失去自己的亚洲领军地位。在这种风雨飘摇的状态下，任何一点风吹草动都会引起人们的关注——更何况是DQ这样的名门之后呢？所以，就算是DQ9有着种种缺陷，但作为业界的大旗，作为标志性的领军人物，乃至日系RPG的"首都"，它是绝对不能沦陷的。Fami通这个40分，打得对，这是一本权威性的杂志对于业界，对于舆论引导负责的表现——虽然这很无奈……

## DQ必须"死"




↑和DQ并肩的FF13，同样要面临生死考验。日系游戏路在何方呢？

说了半天，最后又回到了这个标题上。事实上我对于这个标题颇有微词，因为写这样一个标题我得格外的小心，就算是如此估计还是会被fans们喷死吧……DQ的理念很完善，但它绝不先进，这次DQ9改制失败，恰恰证明了以DQ为代表的传统游戏培养起来的一代玩家的审美，已经一定程度上成为了阻碍日系游戏发展的障碍。但最让人扼腕的，是这种障碍，这种审美观，却偏偏是风雨飘摇的日系游戏抵抗欧美游戏产业侵袭的重要防线。但历史的车轮总该向前移动，先进的事物必将取代落后的观念，虽然DQ、FF、口袋妖怪等系列船大难调头，但二线的日本厂商们已经使出浑身解数来改进自己的经营和游戏设计理念，日系游戏，绝对不至于没有指望。该来的总归要来，我个人觉得，不如让DQ早早地从象征物的桎梏中解放，让更为先进，更为活跃和开放的新理念的游戏去坐上这个位置。我不希望DQ系列消亡，但我希望它倒下，因为只有这个风光无限，承载了无数怨念和责任的巨人"死去"，真正的观念革新才能够进行。而DQ本身，大概也会以一种其他的姿态活下去吧……或许若干年后，中年DQfans会对着已经脱胎换骨的DQ哀叹，怀念着DQ以前的样子和风光——正如现在的女神fans回忆当年的女神一样，但有句话怎么说来着？时光一去不再来，DQ的青春，毕竟是已经开始过去了。体面的退场，反倒是最好的结果吧……但是对于骑虎难下的DQ来说，能吗？

特别策划

# i 爱机学堂

爱机学堂办学宗旨：
辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

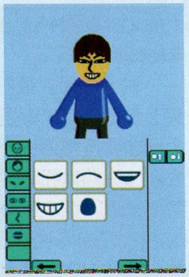


■主持/翔武
■美编/伟哥

# NDS/PSP近期软件总览

## NdsMii制造软件

**作者：coincoin 时间：2009年7月22日**



Mii是Wii的个人形象，和一些游戏中包括的那种自定义人物类似，玩家自己设计一个形象存在主机中，可以在特定的游戏中使用，还可以和别人交换。相信大家都见过一些搞笑的Mii形象。Mii的造型很有个性，设计方式也比较有趣，所以一直深受玩家的喜爱。可惜的是NDS没有Mii形象设计，所以有人自制了NDS版的Mii软件，让NDS玩家也玩玩Mii。不过目前这个软件还是测试版的0.1版，还比较初级。按照作者所说，还有很多东西没完成呢。不过这软件还是可以期待一下，等完成度比较高了应该挺有趣。

## 同人射击Stargrazer-Alpha

**作者：SwedishFish 时间：2009年7月20日**

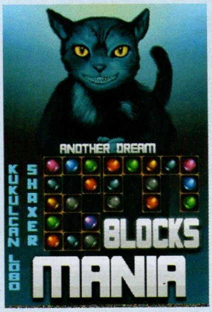



SwedishFish说这是他的第一个自制游戏作品，游戏的类型是街机风格的飞机射击。看起来还不错啊，毕竟是第一版，即便有一些土腥味，后面改进的余地还很大。这段时间DSi破解和自制程序方面都没什么大突破，国内外程序达人基本都做自制游戏玩儿呢。作者对他这款游戏的描述是“你射击，它们爆炸。”其实游戏有两个模式，Blitz模式可以无穷尽的打下去，不过没有道具，就是消磨时光用的。Campaign模式是正常的关卡，有各种敌人还有Boss。游戏的整体完成度还不错，推荐喜欢2D射击游戏的读者试试。

## 方块游戏DS

**作者：Kukulcan 时间：2009年7月18日**

新版本的方块游戏（Blocksmania）放出了，这个自制游戏是作者Kukulcan根据经典老游戏Puzznic改进的，所以游戏的界面这么专业，熟悉Puzznic的读者应该很容易理解。其实玩法挺简单的，自己试试吧。相比原版，这个自制版的游戏画面更漂亮，使用触笔操作也比以前好玩方便。而且游戏虽小，关卡却不少，够玩家忙活一阵子的。除此之外自制版改进的地方很有一些，都是为了玩起来更舒服。在此推荐一下吧。





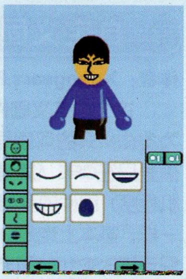


## 战鹰DS v1.01

**作者：Flash,HeadKaze 时间：2009年7月17日**

这是两个人合作开发的自制游戏，目前的最新版本是v1.01。这游戏基于1986年C64电脑上的2D射击游戏SHMUP，而不是PS3同名游戏

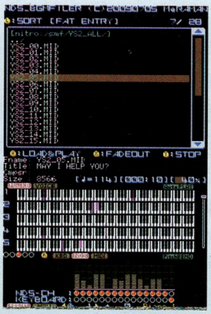
战鹰。两个作者对这个老游戏非常有爱，于是利用空闲时间把它“移植”到NDS上。战鹰DS最大的特色是在重制的基础上，提高画质的同时，又保持了原版的复古风格。游戏类型是2D飞行射击，具作者说一共有16个普通关，想打完也不是那么容易的事；并且还有16个附加关卡，真正能打完很有挑战性。本作的完成度很高，显然两个作者就是力量大。



## NDS 音乐过滤器

**作者：Meraman 时间：2009年7月5日**

这个就不是自制游戏了，一看就知道这是个音乐程序。从图上不难看出，密密麻麻的钢琴键盘是点音符用的，这个程序的功能是自制midi音乐，相当于一个谱曲类型的音乐开发工具。玩家可以用它来制作自己的音乐，也可以播放特定格式的音乐，用来学习借鉴以便提高自己的水平。当然此软件播放midi的效果就不要太高期望了。看界面是不是感觉相当复杂？其实很一般，如果你有一些PC音乐软件的使用基础，肯定不难使用这个便携小软件。





## Bunjalloo浏览器

**作者：Quirky 时间：2009年7月2日**

用NDS上网可以用官方出的浏览器套装，也可以用破解版官方浏览器程序，不过总有人对官方的东西不满意，总觉得自己做的软件最好用。作者Quirky就是这种人，他制作了Bunjalloo浏览器，当时发布后消失了很长一段时间。不过他并没有停止开发，这不是7月初又发布了最新版本么。新版本改进的地方比较多，包括美化了界面、优化了滚动条，完善了翻页功能、对HTML页面进行优化，还修正了解压缩文件时容易出错的问题等等。如果非要用NDS看网页，倒是可以试试这个软件。

## 15谜题

**作者：OlegO 时间：2009年7月22日**

华容道类型的游戏大家肯定玩过，而且很多大作里面也有类似的小游戏谜题。这是一个自制游戏，15不是说它有15个小游戏，而是说玩法。画面上有1-15这15个数字，占了15个格子的位置，还有一个格子是空白的。玩法就是类似华容道，玩家利用空白的格子移动这15个数字，把它们按照从上到下，从1到15的顺序排列好就通关了。游戏会随机给你生成关卡，也就是数字的位置不同。进行不同的挑战，锻炼移动方块的思维能力，游戏上手后很能消磨时间。




## GBA模拟器gpSP-mod

**作者：未知 时间：2009年7月20日**

一个匿名作者发布的gpSP程序，也就是GBA模拟器，PSP玩家应该都知道吧？就不多介绍了。这个版本是mod版，也就是修改的原版gpSP，主要是提高了PSP1000上5.50GEN-B系统使用这个模拟器的兼容性。

## PMP播放器PMPA v3.0.5

**作者：cooleyes 时间：2009年7月20日**

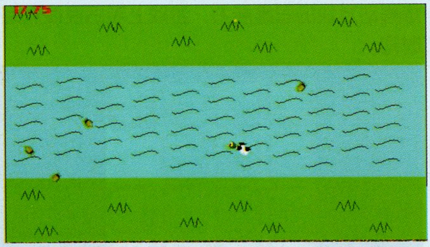
PMPA是国内PSP软件高手cooleyes的著名作品，他一直保持更新状态，对视频技术真有爱啊。V3.0.5新版增加了PSP1000的5.50GEN-B自定义系统支持，修正了MP4(MKV)文件删除功能。

目前PMPA v3.0.5支持格式如下：
PMP Format V2(*.pmp )
MP4 Format(*.mp4 )
MKV Format(*.mkv )

## 打鸭子PSP

**作者：scionsamurai 时间：2009年7月19日**

打鸭子是FC上的光枪名作，FC版是1984年的作品，当然街机上也有，效果有一些不同。估计这游戏比很多PG读者的岁数都大吧？早年间打鸭子非常受玩家喜爱，FC版将街机的光枪带入了家庭，这在当时是很先进的事。遗憾的是本作一直没有续作。这个PSP版是自制游戏，作者做了两个模式。第一个是打鸭子模式，玩法和FC版一样，不过不是用光枪。目标是在5轮中尽可能地多打鸭子。操作还算方便，用摇杆控制准星方向，瞄准鸭子后按R键开枪。第二个模式是“你是鸭子”，玩法是用十字键控制鸭子躲避子弹。



## 系统美化CXMB go！ v3

**作者：Dark,CF PSPatrick 2009年7月19日**

CXMB是一个美化PSP系统的程序，作者是国人。虽然其效果非常华丽，不过CXMB程序的安装比较麻烦，还涉及到刷机什么的，对这方面不熟悉的读者还是要小心。CXMB go！是使用LUA程序开发的程序，功能就是在自定义固件上安装最新版本的CXMB，相当于简化了安装程序吧。新版也允许玩家设置CPU频率什么的，功能更完善一些。

## 即时存档PspStates

**作者：Total_Noob 时间：2009年7月17日**

DA前段时间发布了一个即时存档软件PspStates，功能是在PSP上随便存档。这是DA那个版本的修改版，作者Total_Noob修改这个软件为的是更好地支持PSP2000的5.50 GEN-B，因为DA那个是支持PSP3000用的，貌似不能在PSP2000上用。

目前还没有能在PSP1000上用的PspStates，据说是由于老PSP的32MB内存不够用来实现这个功能。

## 自定义固件 5.50MHU

**作者：Xenogears,Becus25 2009年7月17日**

这个自定义固件刚出的时候，很多人还以为类似M33的可刷写固件出来了呢……其实他俩是只在CFE（就是上期PG介绍的PSP3000刷机程序）固件的基础上改进了一些特性，和CFE一样，基本上也是M33灵魂附体。目前5.50MHU只支持PSP1000和非TA-088v3的2000，不支持PSP3000，所以一定看准了再试。

## ChickHen R2修正版

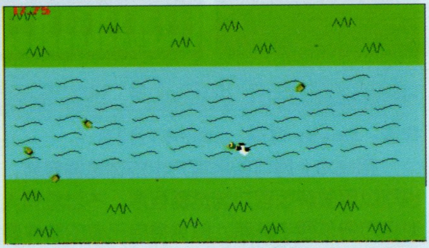
**作者：chickut123 时间：2009年7月17日**

ChickHen就不用多说了吧，前两期PG都有介绍，PSP3000破解缺它不可。不过用ChickHen R2刷机有个问题，就是成功率不是100%，完全考验RP。如果你RP有问题，可能试n次也进不去，这点挺烦人的。后来很多玩家尝试提高成功率的方法，比如怎么设置PSP3000啦，增加图片啦之类的。这是一个名叫chickut123的玩家制作的版本，号称成功率高达99.999%！你还在等什么，赶紧找一个试试吧！对应PSP2000和3000主机，装好ChickHen R2之后替换slim.tiff文件即可。这个修改版原名叫：ChickHen R2 fix for PSP-2000/3000

## PCE模拟器v0.81a4版

**作者：未知 时间：2009年7月17日**

和前面的GBA模拟器gpSP类似，PCE模拟器v0.81a4也是匿名日本作者发布的，而且也是一个mod版本程序。这个PCE模拟器新版本提高了ADPCM音频的模拟性能，增加选择内部记忆卡的功能。其他就没什么变化了。



## 自定义固件CFE 3.60

**作者：Becus25 时间：2009年7月17日**

这个自定义固件很好用，和ChickHen配合使用就解决了PSP3000不能玩ISO游戏的难题，

不过呢，前一两个月刚发布的时候，Becus25和Xenogears这两个作者被很多人围观臭骂，当时吵得沸沸扬扬，原因就是他俩这个程序是用别人的程序改进的，并不是原创。所以就引发出PSP破解界的很大争议。都是一群蛋疼的老外的事，程序好用就用，别的是是非非咱们也说不清。这是7月17日发布的新版本，继续增加M33固件的特性，更强大了。

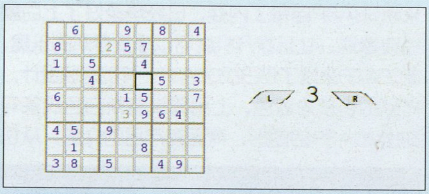
新增功能：

· 任意UMD分区
· 增加法语
· 修复了网络升级
· 改进了版本补丁功能
· 安装了SHA1验证
· 改进代码
· 改进POPS刷写方式
· PBP文件变小

## PSP 魔方v2.0

**作者：EXTER 时间：2009年7月14日**

不知道什么时候魔方就火了，好像全民都在玩，真没天理啊。如果你不知道，那你就大大的OUT了。国内魔方火，国外也火（魔方的英文单词是Rubik Cube），甚至玩自制游戏的人都喜欢，一个叫EXTER的玩家就在PSP上制作了这么一款3D魔方游戏。经典的魔方游戏是反转6个面，每个面上9个方块，把所有面的所有方块转成一个颜色就OK了。这个自制游戏也这么玩，新版增加了一些新玩法，就是不同大小的方块；增加了新的时间模式，还有移动记录。



## NdSudoku v1.0.0

**作者：Gefa 时间：2009年7月14日**

NDS玩家对数独游戏肯定不陌生，NDS上有太多数独了。PSP上也有一些数独，不过比较少，而且不如NDS的知名（比如大脑锻炼里的数独）。作者Gefa似乎很喜欢NDS数独，所以在PSP上做了一个自制数独游戏，名字叫NdSudoku。看名字前面的三个字母就是NDS…… 这个数独还比较初级，不过数独玩起来都差不多，试试吧。

## PSP X-Shell v4.8

**作者：UmbySpit93 时间：2009年7月12日**

Shell是一种界面软件，表面上是给操作系统换一个皮肤，看着更好看一些。其实它们总是包含一些新功能。PSP上这类界面软件相当多，著名的有iR Shell这个超强软件，大家肯定都知道什么意思了吧？这个X-Shell就是一个新的“外壳”软件，类似iR Shell，当然还没它那么强；功能同样是换肤，还有恢复模式、VSH菜单等等新不算新的功能。对换界面感兴趣的玩家可以试试。

## PSPdisp v0.3

**作者：JJS 时间：2009年7月10日**

在PC上“玩”PSP早就不是什么新鲜事了，几年前就有程度实现了在PC显示器显示PSP画面的功能，后来iR Shell也整合了这些功能。不过这个PSPdisp是另一种软件，它不是在PC上显示PSP画面，而是反过来，在PSP上显示PC画面，相当于把PSP屏幕当成另一个显示器！PSP玩家多会玩啊……7月10日发布的新版v0.3的改进非常多，比如增加了Vista和Windsow 7的驱动，提高了反应速度，减少CPU读取时间等高科技更新，还有减少bug等完善工作。喜欢折腾的读者可以找这个“PSPdisp v0.3”玩玩。

## 火影同人

**作者：aznag88 时间：2009年7月08日**

火影的自制游戏就见过一大堆。这就是其中的一个火影自制游戏，7月更新了版本。这个作者说在他们国家火影动画非常火，很伟大，所以他决定做一个魂斗罗类型的火影游戏。鸣人在游戏中会跑过很多关卡，杀死敌人直到干掉最终Boss。目前的版本还有一些bug，作者说以后会加强，比如提高敌人的AI，增加更多关卡物品等等。



# 超越原版

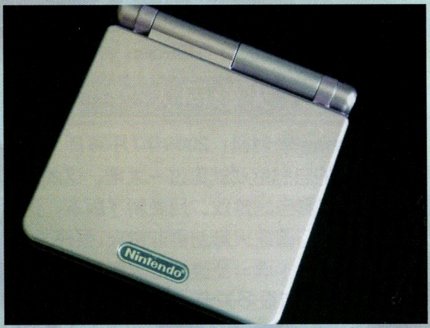



# 国产最强GBASP主机评测

文/FFSKY

## 辉煌的过去

GBASP是任天堂继GBA后推出的一款掌机，凭借时尚的外观，出色的手感，众多游戏的鼎力支持，使得GBASP获得了巨大的成功，相信从GBA时代走过来的玩家都对黄金太阳系列，口袋妖怪系列，以及马里奥系列记忆犹新，GBASP陪伴我们度过了无数个日日夜夜。今天笔者有幸收到了一台GBASP看发件人的地址竟然是飘扬过海而来，而发件人也未透露任何信息，看来真是神龙见首不见尾啊，新GBASP在继承任天堂GBASP的优良传统之外，又增添了一些新的功能使得GBASP这台主机重新焕发了新的光辉。




## 崭新的未来

09版GBASP具有以下功能特点：

01：新一代高清屏，色彩艳丽，图像清晰，可1-5级亮度调整。

02：原装进口操控按键，有百万次以上使用寿命，防尘防水，手感细腻，经久耐用。

03：内置“直存”技术，可让无法记忆之普通卡带实现正常记忆化。

04：内置“时钟”系统，支持时钟游戏的无缝衔接。

05：内置“即时存档”系统 突破原系统限制，可随时动态的存储游戏进度。

06：内置“即时攻略”系统 游戏中可方便的调出攻略文本以供参考。

07：内置“软复位”系统 不仅可方便快速的更换游戏，并能最大限度的保护主机。

08：内置多语言版本的“图文交互式”引导菜单，亲切、直观、方便。

09：内置“2Gb”大容量FLASH，经典游戏可一网打尽。

从介绍中我们可以看出这台新的GBASP有了更大的进步，下面就让笔者为大家揭秘09版GBASP吧。

## 最贴近原版的设计

刚拿到这款新GBASP的时候，笔者几乎没有区分看出它和原版GBASP的区别，以为是原版GBASP，开机以后才发现了其中的玄机，原来新GBASP自带了内存，已经烧录好了上百款经典游戏，让玩家开机就可以享受游戏的乐趣，新GBASP采用了和日版GBASP一样的包装设计，样品的包装为黑色，上用简单清晰白色线条勾勒出GBASP的图形，背面有产品的介绍，从包



装的设计上我们可以看出对GBASP的敬意，新GBASP的外壳也与原版一样，并有多种颜色可以供选择满足不同人的喜好，而按键的手感没有丝毫的含糊，手感出色，所有按键的位置都与原版一样，并且所有接口都得到了保留，其中新GBASP中附赠了充电线和USB数据线，而且GBASP独有的联机对战接口也得到了保留，喜欢联机的玩家能够和朋友分享游戏的乐趣笔者打开电池盖发现电池也与原版GBASP一样，无论是厚度，还是各方面的数据都与原版一样。

至此笔者确信手中这台新GBASP与原版在外观上的相似度达到了99%。

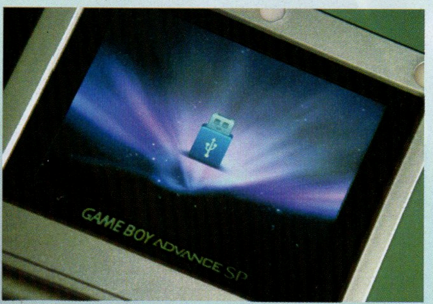


## 青出于蓝而胜于蓝

新GBASP并不是简简单单的复制了原版GBASP外形，当笔者在没有插卡带开机的时候，新GBASP自动进入了游戏列表中，在新GBASP中内置了118个经典的GBA游戏，笔者了解到新GBASP 内置了“2Gb”大容量FLASH，因此可以存放不少经典的游戏了。

当用主机附带的USB线，连接电脑的时候，GBASP上显示一个USB图标，表示正在连接，我们可以像使用U盘一样方便的管理存在里面的游戏。

而USB数据线并非标配，而是一个可选配件，而且笔者发现USB数据线由于使用了GBASP




的充电接口，而非普通标准接口，加上数据线经过了全新的设计不仅可以作为数据传输之用还可以做为新GBASP的充电线，因此在市场上不购买不到，也没有可以替代的产品。用户需要根据自己的需求选择是否附带USB数据线，对于喜欢玩卡带的玩家可以不用选购USB数据线。同时我们发现游戏列表的背景很有apple的风格。而且新GBASP的亮度调节达到了5级，按背光键可以对新GBASP进行，1-5级亮度调整。

## 设计精巧的微系统

新GBASP的超越之处在于，继承了一个新的微系统在主机内部，从而使得GBASP具备了更强大的功能。在游戏列表中，可以清楚的看到有些ROM的名称，分别显示了游戏的英文和中文名称已经游戏的编号，每一个游戏，都对应了2张缩略图，一张为游戏的标题画面，一张是游戏运行的界面，可以清晰的了解游戏的情况，这样的设计给用户带来了出色的操作体验。笔者发现屏幕的右上角，有电量显示的标准可以显示主机的电力，让用户对主机的使用时间得到充分的了解。




按L键切换到语言设置界面，主机内置了丰富的语言选项，有简中，繁体中文，英文，法文，日文，韩文，德文，意大利语，挪威语，俄语，西班牙语，面向了不同国家和地区，这里也可以看出厂家的雄心壮志，A键确认，选择相应的语言并退回主菜单。

## 时钟系统感受真实

在主菜单按R键可以对主机的系统时间进行设置，之所以有这样的时间设定主要是针对，GBA上一些特殊的游戏，GBA有专门采用内置时钟的游戏，比如以前烧录卡的老大难，千年家族这个游戏，没有内置时钟系统是无法正常游戏，现在市场上主流的ELINK烧录卡也无法解




决这一问题，而新GBASP完美攻克了这一难关。

而口袋妖怪这种需要对应真实时钟的游戏来说，也不在话下，新GBASP完美对应了口袋妖怪的时钟系统，游戏中的时间随真实时间而变化，新GBASP将让你获得最佳的操作体验，更多的游戏乐趣。

主机具有智能识别的系统当插入卡带的时候，自动运行卡带，不插卡带则进入系统。




## 更上一层楼的存档系统

介绍了新GBASP的内置系统，可以说刚揭开了，冰山一角，新GBASP中还有更多惊喜等你发现。新GBASP集成了即时存档，即时攻略的功能，很好的解决了新手入门难的问题，有了这两个法宝就可以在游戏中攻关无忧了。也许你以为即时存档仅仅对应了新GBASP的内置系统，面对问题多多的盗版GBA卡带，新GBASP也绝不含糊。即便是使用盗版GBA游戏卡带也可以实现即时存档功能。我们知道困扰盗版GBA卡带用户的最大问题就是存档了，由于盗版GBA卡带多采用电池记忆这种原始的方式，所以很容易造成辛苦的换来的游戏进度，付诸东流，而新GBASP很好的解决了这一问题，运用独有的直存技术可让无法记忆之普通卡带实现正常记忆化，最为神奇的是即使没有电池的卡带，新GBASP也可以在游戏中正常的保存游戏记录，此外新GBASP的兼容性极佳，无论烧录卡，D版卡带，神游正版GBA卡带都能通吃，只有极少数品质不佳的合卡烧录卡不能支持。



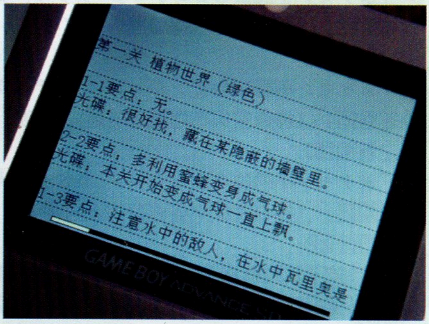

## 随心所欲，掌控游戏

即时存档作为GBA时期烧录卡的必备功能之一得到了用户的认可，对于烧录卡来说继承这一功能可以依靠外部软件对ROM加以处理，而在主机中集成这样的功能，就不是很容易了，新GBASP的开发小组还是迎难而上不仅克服了硬件设计上的空间问题，同样也在软件上实现了即使存档这一强大的功能，更值得一提的是新GBASP是全球首款可以在GBA普通盗版卡上使用即时存档功能的主机。由此也更加证明了小组卓群的开发实力。下面笔者来为大家具体介绍下新GBASP即时存档的使用。进入游戏后同时按住<R+SELECT>可呼出的功能菜单，我们可以看到新GBASP可以保存9组存档，可以说是海量存储了，在没有存档的情况下，背景默认是黑色，启用后同步切换成游戏中的画面，笔者测试了马里奥，恶魔城，以及火焰纹章等游戏，即时存档的兼容性很高，游戏的存档时间很短，平均为3-4秒左右，读档则为1-2秒左右，这个功能的表现还是令人十分满意的。



## 即时攻略 指点迷津

遇到困难被剧情卡住、不能收集齐所有的隐藏要素、无法找到打败敌人的诀窍，笔者想这可能是大家在玩游戏过程中会普遍遇到的情况，毕竟大多数游戏的语言不通，给我们带来了极大的不便，所以想要玩好一款游戏，攻略也是必不可少的一件利器。每天上网去搜集资料或者抱着书一篇一篇的翻页，这样的查找攻略的方法既费事又麻烦，怎样才能抛弃这些传统的方法，在摆脱其他媒介的情况下也能够顺利游戏呢？新GBASP就集成了这一功能，首先我们要选取需要的攻略，用TXT文本保存，并把文本命名为与游戏相同的名称。比如游戏名为"X123X。GBA"那攻略命名就为"X123。TXT"之后连接USB线把TXT文本和游戏放在同一目录下，这样在游戏中同时按住<R+SELECT>可呼出的功能菜单，选择即时攻略就可以查看需要的攻略了。




## 贴心保护你的开关

GBASP的开关键作为最常用的按键之一自然要得到特别的保护，因此新GBASP特别提供了游戏软复位功能来减少开关机次数，进入游戏后同时按住<R+SELECT>可呼出的功能菜单




选择使用软复位，就可以回到主目录。

## 心潮澎湃的后记

现在市场上面的掌机仅仅是简单的模仿，靠模仿畅销主机的外形，混淆市场，要么就是挂羊头卖狗肉的欺骗消费者而在这台新GBASP的我们看到更多的是继承和发扬，在继承GBASP原有的优点的基础上加以完善添加自己独有的功能，因此笔者相信这台GBASP一定会闯出自己的一片天空。

## 官方Q&A

问：如何更换本机内置游戏？

答：请使用本机附带的专用<联机/充电>线联至PC机的主USB口，打开多出磁盘目下的"GAMES"目录进行更新、替换，注：本机目前仅支持"。GBA"格式文件， "GAMES"下可建分类目录，比如"JP"，"EN"，"CN"， 按A键进入，按方向键"左"返回上级目录

问：如何添加“即时攻略”

答：在"GAMES"目录下把"TXT"文件命名为相同游戏名即可。比如游戏名为"X123X。GBA"那攻略命名就为"X123。TXT"

问：我的存档文件在哪里？

答：所有的"。SAV"文件均在"SAVE"目录下，默认命名均是游戏名，你可在WINDOWS系统下进行查找、备份与恢复

问：我不小心删除了系统文件，菜单和图片都没了，该怎么办？

答：请从特定的网站下载，或直接问你的服务商索取。还原新系统前建议在WINDOWS下格式化本机磁盘

问：为什么有些卡带和游戏运行有问题？比如游戏中偶有白屏、杂音、自动复位等现象。

答：因功能的增加，可能导致兼容性无法达到100%，如碰到不能运行的卡带和游戏，请尝试用以下2种方法分类解决：

1，先排除硬件故障，仔细查看主机及卡带金手指接触部份是否有污染、有异物，并尝试清洁及清除。

2，更换游戏版本：如以上2种办法都暂时无法解决，请把游戏名称和故障现象反馈给供应商，我们将统一调试处理。

# 口袋基地




□文/PMGBA 星痕&SSPASS
□责编/八房

## 口袋新闻 数款Wiiware新游戏登场

神奇宝贝官方公布的新游戏《乱战！ポケモンスクランブル》（乱战！神奇宝贝大纷争），已于不久前在WiiWare平台配信，售价为1500任天堂POINT（也即1500日元）。这款新感觉的动作游戏的乐趣在于通过Wii遥控器控制神奇宝贝玩偶们来打倒对手。游戏中，只要达成一定条件，即可挑战华丽爽快的“Battle Royal”模式。在这种模式中，玩家需要控制自己的神奇宝贝和数十只神奇宝贝混战，在限定时间内打倒所有的对手。游戏还有双人合作模式以及竞技场模式。官网还将逐次发表可用来获得珍稀伙伴的“暗号”，许多传说中的神奇宝贝也将登场。增田顺一部长早就表示过自己很钟爱动作游戏，这次将神奇宝贝与动作游戏和Wii的体感功能结合，也可谓是一大突破。



紧接着，官方又一口气公布了3款神奇宝贝迷宫类游戏，分别为：

★「ポケモン不思议のダンジョン　すすめ！炎の冒险团」（神奇宝贝不可思议的迷宫　前进！炎之冒险团）

★「ポケモン不思议のダンジョン　いくぞ！岚の冒险团」（神奇宝贝不可思议的迷宫　出发！岚之冒险团）

★「ポケモン不思议のダンジョン　めざせ！光の冒险团」（神奇宝贝不可思议的迷宫　目标！光之冒险团）

这3款游戏同样将于WiiWare平台配信，具体配信日和售价未定。继前作的《光、暗、空》取得了很大的成功之后，任天堂开始越来越重视迷宫类旁支作品的开发和推广。除了电子游戏之外，卡片方面的销售情况也是一片喜人，预计伴随口袋金银复刻发售，必将有一大批相关推广活动展开。根据业内人士分析，本次的三款迷宫游戏，很有可能就是为了配合心金魂银而进行的跨平台推广活动。

### ——体验电影中出现的日全食——

日本近畿旅行社最近推出了一条名为“乘坐神奇丸号！户外体验奄美大岛日全食”的旅行路线。将于2009年7月18日上映的神奇宝贝剧场版《亚尔修斯 前往超克的时空》中，会有日全食的场景出现。而现实中的日本，7月22日在奄美大岛～屋久岛附近也能观测到日全食。这

次的旅行计划在电影公映日的7月18日从横滨港乘坐神奇丸号出航，驶向奄美大岛，至7月23日返航，为期6天5夜。

7月18日在渡轮上，同样会上映电影《亚尔修斯 前往超克的时空》，也可以得到电影配送的亚尔修斯。后面的几天，还会有神奇宝贝猜谜大会、星空观测教室、日全食观测等诸多项目。最先申请的50人还将获得神奇宝贝躺椅、孩子们也将获赠神奇宝贝提灯，申请的全员还将获得奄美大岛限定日食眼镜，用于观测日全食。

——TV动画更换新片头曲——

2009年7月2日放送的TV动画《神奇宝贝钻石＆珍珠》（简称：DP）第134话《森林王者！巨藤蔓！！》中，制作方更换了新片头曲《ハイタッチ！２００９》，本曲为原片头曲《ハイタッチ！》的Remix版。另外，从日后的放送表来看，7月23日放送的DP第136话《天冠山的遗迹！银河队的阴谋！！》预示着动画剧情将迎来新的高潮。传说中的神奇宝贝是否登场？银河队又有着怎样的阴谋？让我们拭目以待吧！



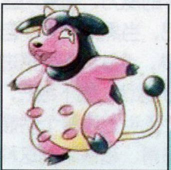
↑新一代的银河团，虽然表现亦有出彩，但总是笼罩在老前辈火箭队阴影下，此次老任大力推广，也是为了开拓新市场。

## 口袋战术　看我七十二变——多面手浅析（中）

——防守反击——

有攻就有守，正如同有攻就有受（咦？）。一个伟大的攻击手可以不用防守，但一个优秀的防御者却不能不进攻。土台龟的原型——甲龙背上的骨铠虽然坚硬，但如果没有利刺和尾巴上的骨锤，在肉食恐龙眼中也只不过是一顿美餐而已。防守者的攻击大多数都不会那么壮观，但就像古罗马的步兵一样，能在手持盾牌对抗对手的猛攻的同时，用短剑从下方送出并不起眼但却致命的进攻。

有能力反击的盾牌都是一些防守能力出众的盾牌，所以这里列举的都是一些老字号盾牌。幸福蛋虽然一直以肉球的形象示人，但如果选择了天恩特性加上几乎百分百的冥想成功率配合丰富的特攻招式还是能给对手以意想不到的打击的。相较而言大奶罐的攻击更上了一个量级，不但攻击速度都入流，气魄特性更是让除袋龙之外的PM眼馋。乘龙也有医生执照，但它冷冻光+十万伏特和龙舞+逆鳞的配备让它同时胜任屠夫。相对于以上生下来就干这行的PM，罗丝雷朵这个土生土长的特攻手怎么看都像个半路出家的江湖郎中，但其催眠粉+寄生种子和不错的特防让其做兼职也不逞多让。当然，125的特攻配合本系的绿叶风暴和毒爆弹、影球、神通力依然保证了其顶级的输出。非队医也不乏狠角色；沙奈朵的攻守界限和罗丝雷朵一样模糊，她同时还可以许愿服务大众以及利用换装来上演许多高难度战术。河马兽和顿甲虽然大多数时间都在担任苦力，但不要忘记了它们的攻击力可不比物防低，不抵抗地震的PM还是不要去试探它们的耐心极限为好。同样皮厚的巨沼怪诅咒后更倾向于水攻，也更难以防范。盔甲鸟虽然从不以擅长进攻著称，但一旦被它凭借其出众的防御力肆无忌惮地剑舞，80的物攻加上120威力的战鸟连它自己对面的兄弟也吃不消。DP中身材和无赖程度都接近幸福蛋的皮可西进攻中自然也不会落伍，它没有天恩支持，但优势在于除了冥想强攻外，物理攻击的舍身撞和空元气比只会地球投的幸福蛋强上太多。但这些普通盾牌的强化跟攻击手一样，是可以而且更容易被吹吼破解，真正无解的防守反击大师之名只有神才匹配消受。不错，聪明的你又猜中了，Reader Qian is the one（喂，都多少年过去了还不放过著子和钱神啊……）。摇篮百合不但在沙暴天中让人感叹“撼山易，撼读者



难”，其吸盘特性让它强化起来也是常规手段无法被破解的。如果或者说果然你无法弑神的话，你只有试一下下面笔者将要介绍的禁招了。

——精神胜利——

这里并非要提倡读者出于崇拜的目的而去模仿某神在输掉比赛或者大事不妙之时借助聊天

窗口或者BBS等传媒通过“你违反规则！”等言论来给对手施加心理生理上的无形压力从而逆转形势或者达到精神优胜的目的（虽然这招的确有效），而是在你遇到蛮力无法解决的问题时给出一些小小建议。这些方法一向没有横冲直撞直接撂倒对手痛快，有时还需付出不菲的代价，但只要效果立竿见影，你的心理自然就平衡了。

同旅是让人最乐此不疲的自杀招数，因为要是能享受一下古代帝王的殉葬待遇，就算吾下地狱又何妨。先不谈这招道德与否，在除掉难缠对手、保护全队的角度来看这招用途还是挺大的，不过对速度要求较高，而且别人第一次没有上钩的话可能永远都不会上钩了。大爆炸则是另一招较为普及的损人不利己招式，它的优点在于无需等到自己行将就木，在遇到啃不动的硬骨头或者在能重创自己的PM面前抑或在心情不爽之时都可启动，想炸就炸。不过大爆炸对隐蔽性要求更为苛刻，是没有回头路的一锤子买卖。爆破类型也分为攻坚型和指向型。攻坚型就是人挡杀人佛挡杀佛，只要不碰到鬼系，就算是钢系或者岩系也一样酌情给你打下来，这种大无畏的工作一般只有合金十字、卡比兽这种攻击力超群的人才才能胜任；指向型则讲究好钢用在刀刃上，只在遇到克制自己的PM时才点燃引线，威力不要求有多大，炸得死想炸死的人就行了，典型就是椰蛋树和狡猾天狗。

接力也是遇到难题时的一种解法，把强化的能力接给队友总比无所事事地被逼下场来得好。空有130物攻招式跟打击面却平平的巨钳螳螂就是一例；戏法也是战胜对手的另一种方法，电鬼和胡地碰到幸福蛋的时候能给对方造成的最大伤害也就是丢一块砖头或者专围过去了；如果你有压力特性，那么就没有人敢拍着胸部说能百分百搞定你了，因为你保护+替身的组合可以轻易耗完它两到三招的PP；临别礼物虽然不能拖敌人下水，却能使对手半身不遂，让其活着比死了还难过；如果你实在没有弄伤对手的能力，那就用虚张声势让对手在快感中自杀吧，当然如果对手自杀未遂，除了你的一条小命外，全队人都要搭进去了——至于实在没办法害人的家伙，就下毒吧，除了斗笠菇和上进PM没人愿意头上顶着个骷髅头死去，尤其是当你面对河马兽、超铁暴龙这种大家伙时，下毒造成的伤害可能比你使出吃奶的力气去攻击还大。

精神胜利还可以推广到广义上。只要当对手




在场时，你就算撒把钉子、摇个铃铛，只要不无所事事就不算吃亏，所以罗丝雷朵和布鲁皇在久攻不下时总会有另类的用法。当然，读者自己还可以自行开发其他理解，如输掉比赛之后对着屏幕说：“这年头世风沦丧，儿子竟然敢赢老子。”云云……（怎么怎么，那谁谁就要替代X读者成为你们新标靶了么，火箭队和银河团搞更替，这边的受害者，哦不，反派角色也要更替了么233）

## ——一夫当关——

双刀手遍地都是，双面盾却凤毛麟角。由于512努力值不能同时兼顾HP和两防，所以总不会毫无破绽。千里之堤毁于蚁穴，想要一夫当关万夫莫开，除了优秀的种族，还必须要有办法弥补短板。下面就介绍几个模范榜样供大家学习。

卡比兽的HP和特防非常高，这也使一个物防强化过的卡比非常恐怖。水君两防相当，但一直被定位为物理盾，除了水系天敌电系和草系都偏向特攻外，冥想和镜子大衣也使其特防可以放心不设防。水精灵走的是截然相反却是殊途同归的路子，高特防+溶化更倾向于防守和服务队友。青钟怪有且仅有只有一个弱点，冥想成功后大字爆或者大地之力也不成为问题——但这些PM都需要时间来强化，美纳斯才是真正的即时救火队员，高特防+镜子大衣是其老本行自然无须多说，随便骗个异常状态后挡物理攻击也非常专业。防守新贵黄圣菇抗性也算不错，冥想的效果不会比水君差。

## ——笑里藏刀——

快刀可以杀人，钝刀同样可以，而且杀得更痛苦。攻击力强可以击倒对方，不那么强同样可以，而且让对手更有砸显示器的冲动。下面这些慈眉善目的PM就是深谙此道的好手。

催眠术是21世纪DP中危害PM健康的头号大敌，应最加以提防。当看到一只会催眠术的PM上场时，宁可信其有，不可信其无，换上抵挡催眠的PM，当对方有命中率超过催眠术的招式时更该如此；鼓腹也是逆天的一招，画画狗和直冲熊这两个手无缚鸡之力的PM一旦鼓腹成功都能造成与身材不成比例的破坏，更不用说卡比兽和大舌舔了；起死回生和垂死挣扎在天气、钉子和先制满头飞的今天似乎已经不构成什么威胁了，但莽撞却不可不防，尤其是对方带了

光粉、影分身或有先制技能的时候，如蜥蜴王和大王燕；返拳和镜子大衣依照老方法去对付就好——不要忽视它们的存在，但也不要被恐惧控制。就算被阴了，对方得胜的PM也没那么好过；新道具气息腰带则会给那些猴急的菜鸟一个惨痛的教训：不要什么时候都想着一口气吞掉貌似弱小的对手。

为了使读者能有更具体的印象，下次就评选出十大十年如一日坚守岗位的劳模和十大整天跳槽的“摇摆人”吧！。（待续）

# 口袋小说　爆笑口袋之XSK时报 季后赛特刊




## 体坛资讯

——季后赛首轮对阵全部出炉！——

新樱时间4月14号，犹他掘石队主场以111：103战胜了早已锁定了分区头名的丹佛冰块队，由于菲尼克斯雷霆队在先前的比赛中失利，这样一来虽然还有一轮未赛，但落后城都第八位犹他掘石队一场且胜负差以1–3落后的雷霆队即使在下一轮取胜，掘石队落败也一样能保住最后一个季后赛席位。至此，今年进入PBA季后赛的队伍全部产生，首轮对阵如下：

西部：排名第一的洛杉矶糊龙队对阵搭上季后赛末班车的犹他掘石队；榜眼丹佛冰块队对第七名新奥尔良蝗虫队；第三的圣安东尼奥水马匹队对排第六的达拉斯小鬼队；排名第四的波特兰下毒者队则不幸碰上了人高马大、人才济济、深藏不露的由关东财团火箭队赞助的火箭队（……）。

东部：全联盟第一的克利夫兰铁匠队对阵底特律坏小子队；卫冕冠军波士顿稻草人队对芝加哥斗牛队；第三奥兰多超能力队对第六费城普通人队；第四名的亚特兰大老鸟队则要与比他后一名的迈阿密火热队火拼。

季后赛采用七局四胜制，排名前四的球队拥有主场优势，即可以再第1，2，4，5，7局指定对战的场地属性。本报将会给读者带来最具时效性的、最权威的季后赛报道，详情请关注后面的版块。

——首轮对阵详尽分析——

常规赛硝烟散尽，东西十六强聚首拉开了季后赛的帷幕。跟以往一样，常规赛打得好的球队将会获得相应的奖励——对阵较弱的对手，前四名还能拥有主场优势。虽然许多专家认为仅仅多出一次选择场地属性的机会对取得胜利的帮助微乎其微，但像水马匹队的拥有保护色特技的宝石海星和一些爱用秘密力量战术的球队来说却对此趋之若鹜。

西部：

洛杉矶糊龙队（1）VS犹他掘石队（8）：拜今年西部整体竞技水平下降所赐，豪门糊龙队凭借其高强的挖角能力较为轻松地早早锁定了西部头名。今年西部后半区的争夺尤其惨烈，不单单是为了季后赛门票，竭力避开碰上糊龙队也是原因之一。最终这个“彩头”落到了伤兵满营的犹他掘石队头上。

其实，拥有野兽大前锋装甲暴龙、炮弹型控卫战槌龙、防守能力强的苦力中锋岩马桶、闪电分位化石翼龙、属性虽然烂种族却不错的面具龙和波士可多拉以及种族虽烂抗性却不错的日月神石等一干强力替补的犹他掘石队是一支不折不扣的铁军，但由于当今砍伐过度，导致水土流失，现在的石头越来越脆，掘石队的多名主力在赛季中先后重伤，严重影响了成绩，于是成了第一个倒霉蛋。

糊龙队方面，上赛季的MVP地龙本赛季风头依然丝毫未减，要单防会很吃力；内线双塔血翼飞龙和快龙依然能依靠身高、体重、种族和强力技能蹂躏其他队伍的内线，替补沙漠蜻蜓虽然没有那么摧枯拉朽的进攻能力，但凭借均衡的能力扛起了板凳匪徒的大旗；海马龙虽然很不稳定，但让他打顺了或者比赛当天下雨了，那么他也会让对手尝到地龙等级的痛苦；控卫七夕青鸟虽然年事已高，但依然能在外围实施冷箭，并且为队内的大牌们治疗异常状态。

总体来说，糊龙队的天赋联盟内无人能及，但治军严明的犹他掘石队即使没有强力的冰系技能也依然有机会。只要将比赛拖入僵持，那么一向轻敌的对手难免心浮气躁，此时若能打出进攻高潮，便能将其一举击溃，创造出黑八奇迹。



赛果预测：洛杉矶糊龙队4：1犹他掘石队

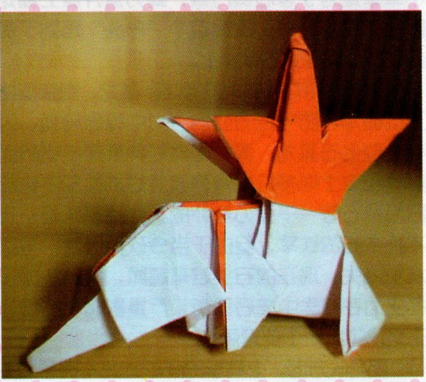



大家好大家好，隔了不到一个月又见面了，说来时间变来变去的，连我自己都快搞不定了。最近在常上的论坛连续被好多位读者认出来……嘿嘿，其实老实说有点挺不好意思的。按理说我应该问问读者的意见，但是当时沉迷DQ9，讨论去了。STOP吧，DQ9的问题这期说了太多（特稿也好点评也好），还是口袋吧……



□文责/八房、天使折翼
□美编/大狐狸

## 恒例调查问卷一份



↑求，求折纸方法！顺便求问有没有折菊草叶出来的方法……

很好，读者们的眼睛是雪亮的，我上期偷懒写调查问卷不好好出题的企图被诸位口袋fan毫不留情地指出来了，我有罪，我面壁——不过放心了，好歹还有人看orz……一来最近有不少大作，二来口袋金银发售在即，其他的口袋消息也不是很多，所以那个总之就是，呃，我偷懒了，对不起。嗯，我看看，事实上因为问卷太烂了，所以有效的回答也没多少……总体的来说是这样的。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**选择初始怪物：**第一位火栗鼠、第二位锯齿鳄、第三位菊草叶。第二三位加起来和第一位差不多。选择火栗鼠的朋友中排位第一的是火系控，第二是能力和招式类型容易速攻；选择锯齿鳄的朋友们除了抗性好、可爱这种要素之外，珍钻中锯齿鳄能够龙舞也是个不错的理由；可怜我最喜欢的菊草叶还是没人理……当年第二个虫会馆给大家造成了不小的阴影，真是的。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**选择版本上：**出人意料的是银版占了大多数，大概2/3的玩家都愿意选择银版进行游戏。为什么呢……写理由的不多，有位朋友说玩银版是因为他当年金版抓三走兽抓了50小时也没抓到，有心理阴影了（汗），还有人表示当年的神组合黑色三连星现在虽然已经廉颇老矣但还是要用一下追追梦。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**关于神兽问题：**多数玩家纷纷表示神兽和我没有关系。老实说我挺高兴的，不用神兽的话多半是喜欢对战的玩家，起码也是喜欢打战斗塔的，这样讨论起来也有意思。不过老实说我个人还真想用用凤凰……因为一直以来都听说火焰车和神圣火焰能解冰结，但从来没见实现过，我要看看是不是都市传说（笑）。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**在游戏方针上：**依次分别是战斗塔养宠——跑流程推小志——只有两位读者表示要上网去战，一方面显示有条件上网的人不是很多，二来果然还是方便易用的PC版对战软件比较好啊……

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**在游戏环境上：**有一半玩家让人心酸地选择了一人旅（学生啊，哎……），关键是9月上旬正值开学，所以稍微抓紧一些也是没办法的。不过反过来排在第二位的就是和同学朋友一起玩，当然可不要在学校玩……耽误正事又给自己和家人找麻烦就不好了。

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**你会不会买正版：**这个问题我忘了问了（汗，我错了），观点是论坛上的，估计和读者有一段距

离。说想入正版的人格外的多……大概是被那个正方盒子吸引了吧，但是老实说，到时候真的会入的大概也就有10%左右的玩家吧（爆）。




←借图来再次表现我对本次金银女主角人设的不满，把克丽丝还来啊老任！一皿一凸

其他声音：口袋金银里没有化石怪物，这让我感到很不爽！抓虫大会现在估计也就是个选美公园一类的小噱头；金银开了神兽满世界跑的先河，该死的！图鉴没有变多，难道又要给旧怪追加新形态？（老实说很有可能哎！）

## 精彩战报评析

上期SSPASS君忽然离去之后，我们都猜测着估计起码一个月他才能回来，没想到才过了不到10天，他就已经修成正果归来了，而且发来一篇非~~常残暴的战报，看看炸得这个痛快劲，S君你前不久究竟遭受什么待遇了啊……

**沙地施工——如何在恶劣中点燃引线**

沙暴，一个快节奏爱好者们心中永远的痛；地面系，强攻者永远的梦魇。闲话休提，下面且看笔者如何开通西藏铁路，在漫天风沙中劈出一条路来！担当化作天边星星的恒例角色依旧由熟悉的EOK君一肩担当。辛苦啦。

**笔者队伍：**耿鬼，双弹瓦斯，钢铁螃蟹，卡比兽，椰蛋树，孙悟空

**EOK队伍：**砂河马，念力土偶，尼多王，猛犸，玄武，沼王

PokemonBattleOnline 0.7.7.2

战报：

战斗开始！

可选规则：PP上限提升

sspass放出了耿鬼(耿鬼)！

EOK放出了砂河马(砂河马)！

场上刮起了沙尘暴！

**PART1：**

开始回合 #1

sspass的耿鬼使用了催眠术！

耿鬼的技能没有命中...

EOK的砂河马使用了咬碎！

这非常有效！

sspass的耿鬼的气息腰带使它留下了1HP！

(对sspass的耿鬼造成260伤害)

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

沙尘暴继续刮着

sspass的耿鬼受到了沙尘暴的伤害！

sspass的耿鬼倒下了！

——所以说沙暴什么的最讨厌了……当然之前的MISS也是……

sspass收回了耿鬼(耿鬼)！

sspass换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)！

结束回合 #1

sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):334 HP

EOK的砂河马(砂河马):358 HP

开始回合 #2

EOK收回了砂河马(砂河马)！

EOK换上了念力土偶(念力土偶)！

sspass的双弹瓦斯使用了鬼火！

EOK的念力土偶烧伤了！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

沙尘暴继续刮着

sspass的双弹瓦斯受到了沙尘暴的伤害！

EOK的念力土偶烧伤了！

结束回合 #2

sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):314 HP

EOK的念力土偶(念力土偶):230 HP(烧伤)

开始回合 #3

sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)！

sspass换上了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)！

EOK的念力土偶使用了宇宙力量！

EOK的念力土偶物防提升！

EOK的念力土偶特防提升！

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

沙尘暴继续刮着

EOK的念力土偶的剩饭使它回复了HP！

EOK的念力土偶烧伤了！

结束回合 #3

sspass的钢铁螃蟹(钢铁螃蟹):302 HP

游戏单间

EOK的念力土偶(念力土偶):214 HP(烧伤)
随后念力土偶一直宇宙力量强化，却被彗星拳CT干掉，EOK换上了砂河马

**PART2:**

开始回合 #6
sspass收回了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!
sspass换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
EOK的砂河马使用了咬碎!
(对sspass的双弹瓦斯造成79伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的双弹瓦斯受到了沙尘暴的伤害!
结束回合 #6
sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):215 HP
EOK的砂河马(砂河马):358 HP
开始回合 #7
EOK收回了砂河马(砂河马)!
EOK换上了尼多王(尼多王)!
sspass的双弹瓦斯使用了鬼火!
EOK的尼多王烧伤了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的双弹瓦斯受到了沙尘暴的伤害!
EOK的尼多王烧伤了!
结束回合 #7
sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):195 HP
EOK的尼多王(尼多王):266 HP(烧伤)
开始回合 #8
sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
sspass换上了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!
EOK的尼多王使用了火焰喷射!
这非常有效!
——失策！看到双弹瓦斯不跑的尼多王必定有特攻招，笔者却鬼使神差地去撞枪口
(对sspass的钢铁螃蟹造成202伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
EOK的尼多王烧伤了!
结束回合 #8
sspass的钢铁螃蟹(钢铁螃蟹):100 HP
EOK的尼多王(尼多王):228 HP(烧伤)
开始回合 #9
sspass收回了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!
sspass换上了卡比兽(卡比兽)!
EOK的尼多王使用了火焰喷射!
(对sspass的卡比兽造成37伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的卡比兽受到了沙尘暴的伤害!
EOK的尼多王烧伤了!
结束回合 #9
sspass的卡比兽(卡比兽):455 HP
EOK的尼多王(尼多王):190 HP(烧伤)
开始回合 #10
EOK收回了尼多王(尼多王)!
EOK换上了玄武(玄武)!
sspass的卡比兽使用了报恩!
(对EOK的玄武造成138伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的卡比兽受到了沙尘暴的伤害!
EOK的玄武的剩饭使它回复了HP!
结束回合 #10
sspass的卡比兽(卡比兽):423 HP
EOK的玄武(玄武):214 HP
随后被下了种子的卡比兽灰头土脸地将烂摊子留给了椰蛋树

**PART3:**

开始回合 #13
sspass的椰蛋树使用了精神干扰!
(对EOK的玄武造成184伤害)
EOK的玄武倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的椰蛋树受到了沙尘暴的伤害!
EOK收回了玄武(玄武)!
EOK换上了猛犸(猛犸)!
结束回合 #13
sspass的椰蛋树(椰蛋树):170 HP
EOK的猛犸(猛犸):424 HP
开始回合 #14
sspass收回了椰蛋树(椰蛋树)!
sspass换上了卡比兽(卡比兽)!
EOK的猛犸使用了冰屑飞射!
(对sspass的卡比兽造成83伤害)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass的卡比兽受到了沙尘暴的伤害!
结束回合 #14
sspass的卡比兽(卡比兽):211 HP
EOK的猛犸(猛犸):424 HP
开始回合 #15

EOK收回了猛犸(猛犸)!
EOK换上了砂河马(砂河马)!
sspass的卡比兽使用了自爆!
——该出手时就出手!干掉这个破坏环境的家伙后，椰蛋树和孙悟空才能有出头之日
(对EOK的砂河马造成358伤害)
EOK的砂河马倒下了!
sspass的卡比兽倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass收回了卡比兽(卡比兽)!
sspass换上了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
EOK收回了砂河马(砂河马)!
EOK换上了沼王(沼王)!
结束回合 #15
sspass的双弹瓦斯(双弹瓦斯):195 HP
EOK的沼王(沼王):332 HP
开始回合 #16
EOK收回了沼王(沼王)!
EOK换上了尼多王(尼多王)!
sspass的双弹瓦斯使用了大爆炸!
——灭活活活~~我坏掉了我坏掉了，全都消失吧!
(对EOK的尼多王造成190伤害)
EOK的尼多王倒下了!
sspass的双弹瓦斯倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass收回了双弹瓦斯(双弹瓦斯)!
sspass换上了椰蛋树(椰蛋树)!
EOK收回了尼多王(尼多王)!
EOK换上了猛犸(猛犸)!
结束回合 #16
sspass的椰蛋树(椰蛋树):170 HP
EOK的猛犸(猛犸):424 HP
开始回合 #17
sspass收回了椰蛋树(椰蛋树)!
sspass换上了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!
EOK的猛犸使用了地震!
这非常有效!
(对sspass的钢铁螃蟹造成100伤害)
sspass的钢铁螃蟹倒下了!
——现在才发觉双弹瓦斯的可爱……(泣)
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass收回了钢铁螃蟹(钢铁螃蟹)!
sspass换上了孙悟空(孙悟空)!
结束回合 #17
sspass的孙悟空(孙悟空):294 HP
EOK的猛犸(猛犸):424 HP
随后EOK换上沼王，采取不抵抗政策被孙悟空两拳揍死后再次换上猛犸

**PART4:**

开始回合 #20
sspass收回了孙悟空(孙悟空)!
sspass换上了椰蛋树(椰蛋树)!
EOK的猛犸使用了冰屑飞射!
——对手炮灰掉沼王后必定要飞冰了!此时炮灰椰蛋树而让孙悟空消除近身拳的副作用是胜招!
这非常有效!
(对sspass的椰蛋树造成170伤害)
sspass的椰蛋树倒下了!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
沙尘暴继续刮着
sspass收回了椰蛋树(椰蛋树)!
sspass换上了孙悟空(孙悟空)!
结束回合 #20
sspass的孙悟空(孙悟空):200 HP
EOK的猛犸(猛犸):424 HP
开始回合 #21
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
EOK的猛犸使用了冰屑飞射!
这不是很有效...
(对sspass的孙悟空造成80伤害)
——太遗憾了，EOK
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
sspass的孙悟空使用了近身拳击!
这非常有效!
(对EOK的猛犸造成424伤害)
EOK的猛犸倒下了!
sspass的孙悟空物防下降!
sspass的孙悟空特防下降!
sspass的孙悟空因为生命玉而受到了伤害!
◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇
**战斗结束!**
1:0 sspass获得了胜利!
即使不是钢岩鬼，想在沙暴中放倒地面系PM依然十分吃力，笔者几乎是每次都要靠着自爆才能打倒对手，幸好最终炸弹们的前仆后继最终还是为孙悟空的清场提供了足够的空间。看来沙地施工依然任重道远。

游戏单间




□文/一措黄土 □责编/八房 □美编/伟哥

# 1 《风之集市》爱情攻略（男孩篇）

和所有牧场作品一样，爱情事件和结婚也是构成游戏的重要部分，本作系列依然沿袭了系列的传统，采取分段事件式的推进方法，只要有耐心，一定可以追求到自己心仪的对象哦。本次为大家带来的是女孩篇的攻略，男孩篇的攻略和情敌事件将会在女孩篇之后推出。

<table>
<tr><th colspan="21">雪尔珐（シェルファ）追求攻略</th></tr>
<tr><th>状况</th><th>天气</th><th>日期</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th><th>17</th><th>18</th><th>19</th><th>20</th><th>21</th><th>22</th><th>23</th></tr>
<tr><td rowspan="5">独身</td><td rowspan="4">晴、多云、雪</td><td>月、火、木、金</td><td colspan="3">镇长宅</td><td></td><td colspan="5">粉碎风车区</td><td colspan="6">广场区域</td><td colspan="3">镇长宅</td></tr>
<tr><td>水</td><td colspan="3">镇长宅</td><td colspan="2"></td><td colspan="5">宿屋</td><td></td><td colspan="5">广场区域</td><td colspan="2">镇长宅</td></tr>
<tr><td>土、日</td><td colspan="6">镇长宅</td><td colspan="9">广场区域</td><td colspan="3">镇长宅</td></tr>
<tr><td>集市日</td><td>注1</td><td colspan="2"></td><td colspan="13">集市区域</td><td colspan="2">镇长宅</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>月～日</td><td colspan="18">镇长宅</td></tr>
<tr><td rowspan="4">婚后</td><td rowspan="3">晴、多云、雪</td><td>月、金、日</td><td colspan="6">自宅</td><td colspan="6">粉碎风车区</td><td colspan="6">自宅</td></tr>
<tr><td>火、水、木、土</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
<tr><td>集市日</td><td>自宅</td><td colspan="3"></td><td colspan="12">集市区域</td><td colspan="2">自宅</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>月～日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
</table>

注1：集市发展到阶段2之前（雪尔珐店未开张），雪尔珐一天均在家中，果树店开张后该阶段如表所示。




生日：春16日
最喜欢的物品：ハーブサラダ
送礼推荐：沙拉类
人际关系：菲利克斯（父）
兴趣：料理研究、所有家务活
集市商品：果树及茶树种子
喜欢的动物：小鸡、鸡、狗、猫
喜欢的颜色：黄色
登场条件：初期登场

镇长菲利克斯的独生女，由于母亲早逝，所以一人独自承担家中所有家务。虽然日子有点辛苦，但她从不对任何人抱怨，对谁都十分温柔的性格使得雪尔珐在镇上颇受人们喜爱。对每周上门拜访的罗伊德颇为倾慕，究竟是兄长之情还是别的，她自己也说不清。

## 雪尔珐的爱情事件

**黑心事件：町の人气者**




爱情度要求：无
时间：土、日曜日13：00–16：59
天气：晴、多云、雪
地点：从粉碎风车区域向广场区域移动
其他要求：雪尔珐在广场区域；已与斯查特、萨尼亚、克莱雅以及奈丽妮认识
选项：

1、发の毛にねぐせが…　雪尔珐的爱情度-2000

2、颜が广いねぇ　雪尔珐的爱情度+3000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**紫心事件：ちょつと休憩**

爱情度要求：10000以上

时间：月、火、木、金12：00-13：59

天气：晴、多云、雪

地点：从广场区域向粉碎风车区域移动

其他要求：雪尔珐在粉碎风车区域

选项：

1、何をしているの？　雪尔珐的爱情度+3000

2、いいえ、何もないです　雪尔珐的爱情度-2000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**蓝心事件 フェリックス家の事情**

爱情度要求：20000以上

时间：土、日曜日7：00-11：29

天气：晴、多云、雪




地点：镇长家

其他要求：雪尔珐和菲利克斯均在家中，菲利克斯的好感度20000以上

选项：

1、それでは失礼します　雪尔珐和菲利克斯的好感度-2000

2、どうかしたの？　雪尔珐爱情度+3000，菲利克斯好感度-1000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**黄心事件 お父さん1人で大丈夫？**

爱情度要求：40000以上

时间：土、日曜日13：00-15：59

天气：晴

地点：从广场区域向粉碎风车区域移动

其他要求：无

选项：

1、结婚しなければ……　雪尔珐的爱情度-2000

2、フェリックスさんも大人だよ　雪尔珐的爱情度+3000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**求婚事件**

爱情度要求：60000以上

条件：

1、已购入结婚用床

2、罗伊德和菲利克斯好感度30000以上

3、青之羽毛入手

4、成功后雪尔珐爱情度+3000，菲利克斯和罗伊德好感度+1000

<table>
<tr><th colspan="21">安妮莫妮（アネモネ）追求攻略</th></tr>
<tr><th>状况</th><th>天气</th><th>日期</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th><th>17</th><th>18</th><th>19</th><th>20</th><th>21</th><th>22</th><th>23</th></tr>
<tr><td rowspan="6">独身</td><td rowspan="5">晴、多云、雪</td><td>月、火、木、金</td><td>房间</td><td colspan="9">宿屋柜台</td><td colspan="5">加工风车区</td><td colspan="3">房间</td></tr>
<tr><td>水</td><td>房间</td><td></td><td colspan="10">出镇</td><td></td><td colspan="5">房间</td></tr>
<tr><td>土、日</td><td colspan="2">房间</td><td colspan="4">宿屋柜台</td><td></td><td colspan="8">广场区域</td><td></td><td colspan="2">房间</td></tr>
<tr><td>集市日（春夏冬）</td><td colspan="18">安妮莫妮的房间</td></tr>
<tr><td>集市日（秋）</td><td colspan="7">房间</td><td colspan="4">集市区域</td><td></td><td colspan="6">房间</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>月～日</td><td colspan="18">安妮莫妮的房间</td></tr>
<tr><td rowspan="4">婚后</td><td>晴、多云、雪</td><td>月、火、水、土、日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
<tr><td></td><td>木、金</td><td colspan="2">自宅</td><td colspan="3"></td><td colspan="4">宿屋</td><td colspan="3"></td><td colspan="6">自宅</td></tr>
<tr><td></td><td>集市日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
<tr><td>雨</td><td>月～日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
</table>



生日：春27日

最喜欢的物品：ストロベリーパイ

送礼推荐：甜品

人际关系：无

兴趣：家务活、甜品研究

喜欢的动物：小鸡、狗、猫

喜欢的颜色：红色

登场条件：初期登场

因为非常喜欢风之镇而决定留在镇上打工的可爱女佣，目前住在风之镇的宿屋中，但每个水曜日会回自己的家乡去，据说家乡拥有很大的家族：祖父、父、母、兄3人、姐2人、妹2人、弟1人。虽然经常犯些大大小小的错误，但依然非常努力的工作着，性格开朗、工作努力使得她深受宿屋老板夫妻的喜爱，视如自己的亲孙女。

## ——安妮莫妮的爱情事件——

**黑心事件：この町が大好き**




爱情度要求：无
时间：火、木、金7：00–15：49
天气：晴、多云、雪
地点：宿屋内
其他要求：安妮莫妮在宿屋内
选项：
1、いい町だと思うよ 安妮莫妮爱情度+3000
2、まだわからない 安妮莫妮爱情度–2000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**紫心事件：甘いものはお好き？**
爱情度要求：10000以上
时间：月、火、木、金18：00–18：59
天气：晴、多云、雪
地点：从广场区域前往加工风车区域
其他要求：安妮莫妮在加工风车区域、阿吉好感度5000以上
选项：
1、甘いものは普通かな 安妮莫妮爱情度–2000
2、大好き 安妮莫妮爱情度+3000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**蓝心事件：ホテルのお扫除**
爱情度要求：20000以上
时间：月、火、木、金7：00–15：49
天气：晴、多云、雪
地点：宿屋内
其他要求：安妮莫妮在宿屋内，斯查特和萨尼亚好感度5000以上
选项：
1、どうしたの？ 安妮莫妮爱情度+2000
2、绘は无事？ 安妮莫妮爱情度–1000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**黄心事件：大切な花びん**
爱情度要求：40000以上
时间：土、日14：00–16：59
天气：晴、多云、雪
地点：从粉碎风车区域向广场区域移动
其他要求：安妮莫妮在广场区域
选项：
1、そんなこと言わないで安妮莫妮爱情度–5000
2、だったら动こうよ 安妮莫妮爱情度+3000

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**求婚事件**
爱情度要求：60000以上
条件：
1、已购入结婚用床
2、斯查特和萨尼亚好感度30000以上
3、青之羽毛入手
4、成功后安妮莫妮爱情度+3000，斯查特和萨尼亚好感度+1000




<table>
<tr><th colspan="21">芙蕾雅（フレイヤ）追求攻略</th></tr>
<tr><th>状况</th><th>天气</th><th>日期</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th><th>17</th><th>18</th><th>19</th><th>20</th><th>21</th><th>22</th><th>23</th></tr>
<tr><td rowspan="7">独身</td><td rowspan="4">晴、多云、雪</td><td>月、火、水、金</td><td>家</td><td colspan="2"></td><td colspan="8">出镇</td><td></td><td colspan="2">广场</td><td colspan="3">咖啡屋</td><td>家</td></tr>
<tr><td>土、日</td><td colspan="7">芙蕾雅家</td><td colspan="5">粉碎风车区</td><td colspan="4">广场区域</td><td colspan="2">家</td></tr>
<tr><td>集市日（春）</td><td colspan="6">芙蕾雅家</td><td colspan="2"></td><td colspan="4">集市区</td><td colspan="2"></td><td colspan="4">芙蕾雅家</td></tr>
<tr><td>集市日（夏、秋、冬）</td><td colspan="18">芙蕾雅家</td></tr>
<tr><td>不限</td><td>木</td><td>家</td><td colspan="2"></td><td colspan="8">出镇</td><td colspan="2"></td><td colspan="5">芙蕾雅家</td></tr>
<tr><td rowspan="2">雨</td><td>月、火、水、金</td><td>家</td><td colspan="2"></td><td colspan="8">出镇</td><td colspan="2"></td><td colspan="5">芙蕾雅家</td></tr>
<tr><td>土、日</td><td colspan="5">芙蕾雅家</td><td colspan="7">咖啡屋</td><td colspan="6">芙蕾雅家</td></tr>
<tr><td rowspan="3">婚后</td><td rowspan="3">不限</td><td>月、火、水、木、金</td><td colspan="2">自宅</td><td colspan="3"></td><td colspan="6">出镇</td><td colspan="3"></td><td colspan="4">自宅</td></tr>
<tr><td>土、日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
<tr><td>集市日</td><td colspan="18">自宅</td></tr>
</table>

生日：秋25日
最喜欢的物品：シトラス香水
送礼推荐：首饰、红宝石
人际关系：无
兴趣：资格取得
喜欢的动物：小鸡、猫



喜欢的颜色：红色
登场条件：初期登场

由于工作场所在风之镇以外的大都会上，因此月～金曜日的白天都不在镇上。与咖啡屋的米娜是好朋友，时常聚在一起喝酒聊天。性格稳重，值得信赖，出世谨慎，深思熟虑是她的优点，与尤里斯（情敌）颇为投缘。

## —— 芙蕾雅的爱情事件 ——




**黑心事件：カフェで夕食を**
爱情度要求：无
时间：火、水、金20：00—21：59
天气：晴、多云、雪
地点：咖啡屋
其他要求：芙蕾雅在咖啡屋中
选项：
1、カフェによく来る　芙蕾雅爱情度+3000
2、あまり来ない　芙蕾雅爱情度—2000
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**紫心事件：フレイヤと风车**
爱情度要求：10000以上
时间：土、日13：30—17：59







天气：晴、多云、雪
地点：从广场区域想粉碎风车区域移动
其他要求：芙蕾雅在粉碎风车区域
选项：
1、风车の事なら知ってる　芙蕾雅爱情度+2000
2、いいや、知らない　芙蕾雅爱情度—2000
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**蓝心事件：待ち人は谁？**
爱情度要求：20000以上
时间：月、火、水、金20：00—21：59
天气：晴、多云、雪
地点：咖啡屋
其他要求：芙蕾雅在咖啡屋中
选项：
1、お茶を饮みにきた　芙蕾雅爱情度—2000
2、ちがうよ　芙蕾雅爱情度+3000
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**黄心事件：仕事は乐しい？**
爱情度要求：40000以上
时间：日曜日22：00—23：59
天气：晴、多云、雪
地点：芙蕾雅家
其他要求：芙蕾雅在家中
选项：
1、牧场の暮らしは乐しいよ　芙蕾雅爱情度+2000
2、乐しいばかりじゃないよ　芙蕾雅情度—5000
☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

**求婚事件**
爱情度要求：60000以上
条件：
1、已购入结婚用床
2、青之羽毛入手
3、青之羽毛入手
4、成功后芙蕾雅爱情度+3000

# 狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见"紧急任务"下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

## 翔武的狩猎日记

怪物猎人3在8月1日就要推出了，之前公布的的众多情报让我跃跃欲试，能打的新怪实在是太多了，不过武器变化感觉还是有些大，估计一时半会不太容易适应过来。之前炒得沸沸扬扬的怪物猎人网游代理也没什么动静，看腾讯那边也没提这事，估计哪一道上又出啥问题了吧。倒是MHF8私服在进行测试，不过由于玩家太多服务器有限。经常出现回档和掉线的情况。进了暑假之后，又有不少新玩家加入到猎人阵营里了，有人问战斗中名字边上图标问题，在这里占个地方解答一下好了。

视线：出现一个眼睛的图标，表示被大型怪物盯上了，背向怪物逃跑的时候耐力消耗加倍。

攻击力UP：出现一个武器的图标，表示目前攻击倍率上升状态。

防御力UP：出现一个盾牌图标，中间是红箭头，表示目前防御力上升状态。

防御力DOWN：出现一个盾牌图标，中间是蓝色向下箭头，表示目前防御力下降，可以靠防御力UP效果的道具抵消掉。

暑无效：冷饮附带的效果，无视场景里的暑状态。

寒无效：热饮附带的效果，无视场景里的寒状态。

自然回复力UP：增加体力值中红条部分的回复速度。

演奏效果：狩猎笛演奏效果，在这次的作品中，一些演奏效果有单独的图标显示。

雪人状态：受到带冻结效果的攻击后会变成雪人，不能做任何行动，可以移动，按R键奔跑时耐力无限。

麻痹：身体麻痹状态，不能行动，受到小硬直的攻击也不会解除。持续时间大约8秒，通过连打按键可以减少时间。

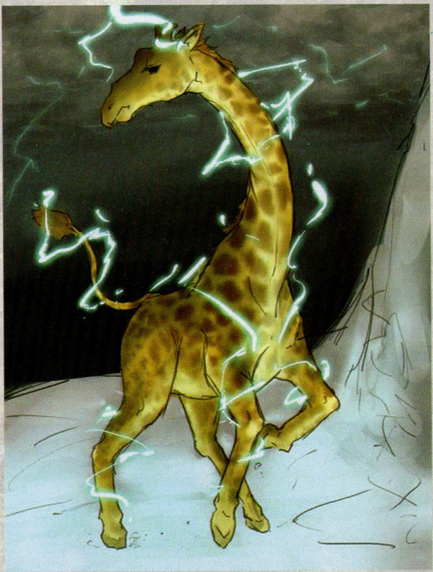
毒：中毒时体力持续减少，猛毒的状态体力下降速度快。

睡眠：睡眠时不能行动，受到伤害会醒来，但睡眠时的伤害是平时的三倍。持续时间大概11秒，连续输入按键可以减少时间。

食用系道具不能使用：进入这个状态后，食用系的道具不能使用，持续时间大约60秒，需要用消臭玉来解除。

气绝：自身气绝值累计到50时会眩晕，连续输入按键可以减少时间。

疲劳：耐力最大值直接降到25，一些回复耐力的物品不能使用。



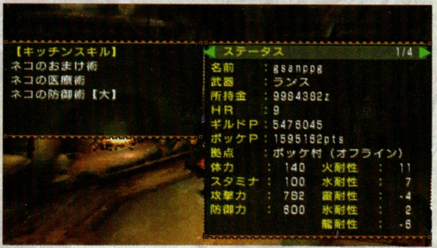
最后来一张麒麟的图。估计有人会问，这不是长颈鹿么，为什么叫麒麟？

实际上麒麟在日语里代表两种动物，一种是中国神话的神兽，另外一个就是长颈鹿了，至于为什么，我也不知道日本人造词怎么想的。



交友 湖北 笑望星辰 抽奖的奖品希望能有口袋的周边。
女，16岁，湖北省黄石市，QQ：353513045

# 旧密林枪刺翠水龙




水龙的的招式不是很多，但是每一招威力都不小，这里面铁山靠和蛇行对猎人的伤害最高；蛇行一般对使用近战武器的猎人威胁不是很大，但是足可以秒杀使用远程武器的猎人，而铁山靠才是近战武器的最大威胁。

我选用的武器是长枪“黑祸”（角龙素材做的那把枪），装备使用炎王X头(名人珠)、镰蟹U身(名人珠)、镰蟹U手(名匠珠)、镰蟹Z手(名人珠)、霸龙脚(匠珠)，武器有一个孔镶匠珠，配出的技能为见切+3、斩味等级+1和业物。加了斩味的黑祸紫斩很长，见切+3可以抵消角龙枪的的负会心并使其变为20%的会心率，业物可以使斩味消耗速度变慢，还有就是音爆弹一定不要忘记带。

旧密林的水龙只在3区和7区活动，一上来是在3区，要尽快去3区不然晚了它就会到7区，7区的视野很差，很不好打的。水龙铁山靠时整个身体及其移动的轨迹都是攻击范围，方向为水龙的右侧；在其身体的左侧是安全位置但不可贴身，不然一样会中招的。翠水龙的铁山靠比普通水龙的攻击更狠、速度更快，而且在无回避技能的情况下也更加不易回避，务必要注意回避时机。长枪打水龙很讲究站位，不然会频繁的被它原地踏步碰倒（不过也可以利用倒地的无敌时间躲避铁山靠，视频中出现的次数不少，可以参考一下），一般在其右腿前方攻击，也就是它出铁山靠的方向；当水龙原地踏步时就要注意了，此时它出铁山靠的机率很大。虽然水龙的弱点是下腹部，不过我打水龙的部位是它的双腿，长枪在2G中虽然恢复了原来的高打点、高攻速等MHP时代的特点，无奈G级水龙体形太大，斜上刺根本就无法对弱点进行连续











## [紧急任务]

### 狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

**任务等级：** ★★★★★★★

**限制时间：** 长期有效

**委托人：** 重归营地的翔武

**委托内容：** 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

**成功条件：** 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

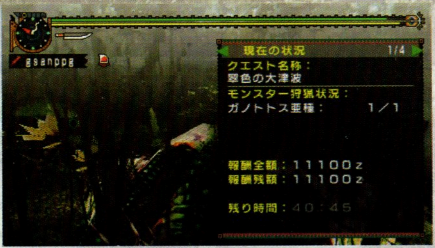
**投稿指定地：** pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

**特别备注：** MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿




有效的打击，只有在腿部受到一定攻击之后水龙失衡倒地才可以打到腹部，不过因为铁山靠时水龙会压低身体，所以猎人在躲过铁山靠后可以在第一时间向水龙靠的方向出枪而刺中弱点。长枪打水龙一定要掌握好出枪的节奏，不能太急于求成而频繁使用3连刺，不然容易受到铁山靠的攻击（视频里就是因为“贪枪”而中招多次），有位猎人说的很好：贪刀，猎人的原罪，就是这个道理啊。因为铁山靠的攻击判定时间短，可以采用无回避性能来打，这样就更不能贪刀了，不然很容易中铁山靠后再接喷水攻击而被水龙连招猫车。再有就是甩尾攻击，




不但力量强，尾巴尖部的攻击范围也超过180度，它的两腿之间则是安全的位置（这也是长枪打水龙的另外一种站位）。至于直立扇形喷水攻击和直线喷水则不必理会，但是要注意不能离水龙太远，不然直线喷水会被水龙的下巴打到，必要时可以用盾及时防御。进入7区战斗一定要小心飞虫的攻击，不然会“死”的很惨(视频中有展示的，让我感觉很无语很无奈）。

另外说一下无回避躲铁山靠时机是在它出相应的姿势后稍等一小下就可以回避了，不难的，多多练习一下就可以掌握啦；有回避性能+2的话在它出铁山靠的动作后马上就可以作出回避动作了。濒死状态的水龙会频繁的上下岸，所以要注意它飞奔下水时的两腿的攻击，两腿之间仍然是安全位置，但位于腿的前方就会中招的，攻击力也是不低的。基本上长枪打水龙的要点就是这些，如果有错误、不足的地方还要请各位猎人及时指正、补充啦。

文/gsanppg

## 营地贴图版





提问 辽宁 齐圣

PSP终于要出GT赛车了，请问具体的发售时间是哪天？

男，17岁，辽宁省葫芦岛市，QQ：503111413

# MENGZONE 盟区专栏




## PSP对战全面升级
## 盟区战卡豪华天线版8月即将上市

盟区战卡经过1年多来的销售，积累了良好的口碑，得到了广大消费者的一致好评和认可，盟区专属服务器遍布全国，盟区游戏平台和产品驱动均拥有中文、英文、繁体版本，支持市面上大部分操作系统，如：Windows系列以及Vista系统等。吸引了来自全世界各国的大批用户，连接迅速，稳定性强，拥有成熟的玩家社区和庞大的用户群体。作为国内最大的电玩游戏联机平台，无人能撼动其领先地位。

盟区战卡是盟区推出的一款PSP对战及上网专用无线网卡，使用了质量上乘的电路元器件，极大的减小了高频wifi设备产生和接收的噪音，提高了数据传输的稳定性和可靠性，由于有效的降低了噪音，致使无线信号能够传输的更远，具有更强的穿透性。同时盟区平台对盟区战卡进行软件优化处理，为玩家提供更加稳定的联机对战环境。

盟区战卡凭借优质的产品质量、极底的故障率以及无忧的售后服务，赢得了众多玩家的良好口碑。我们一切的努力就是为了让玩家迅速溶入盟区大家庭，无忧无虑的体验联机乐趣。

盟区战卡豪华天线版是盟区技术人员以盟区战卡经典版为原形，历经数月设计研发出的一款增强型产品。盟区战卡增强版配备了高品质高增益外置天线、纯铜低阻尼外置天线接口、镀金内置天线扣及串联型天线电路设计，使得盟区战卡天线版在继承了盟区战卡的一切特性的同时，更加增强了信号性能。将高频无线产品的数据传输距离、穿透性能、降噪性能发挥到了极致。

**盟区战卡豪华天线版的 十二大亮点：**

1、 全机种制霸：全面支持PSP、NDS、WII等主机无线Wi-Fi网络对战、浏览网页（除游戏主机外， 还支持任何Wi-Fi设备 接入互联网：如iPhone、iPod Touch）。

2、 多平台兼容：盟区战卡全面兼容官方平台以及民间对战平台。

3、 54M高速连接：支持无线局域网标准IEEE 802.11b/g，上网更迅速、游戏无拖慢。

4、 独创1拖N联机对战：一块战卡可同时连接多部主机上网对战，适合聚会比赛等场合联机使用。

5、 轻松组建家庭局域网：战卡独家支持无线AP基站模式，无需另外购买路由器，即可支持台式机与笔记本或更多台式机共享上网，轻松组建家庭局域网。

6、 即插即用：配合盟区对战平台软件，战卡将能自动配置网卡IP、自动扫描SSID，任何人都能轻松使用。

7、 独家附赠盟区VIP尊贵体验卡：免费获得价值90元的一年VIP服务，享受更多联机乐趣，终身不受限制的连平台所有游戏。

8、 天线版盟区战卡，在保持原有功能的基础上，进行了全面升级！信号更强！范围更广！联机人数更多！

9、 质高增益外置天线、纯铜低阻尼外置天线接口、镀金内置天线扣及串联型天线电路设计。

10、随机赠送USB2.0底座，让您的盟卡可以适应各种桌面情况，随意调整信号收发方向。同时独创的双头USB接口设计可以有效的弥补主板USB供电不稳的问题，给您提供更加稳定的外部联机条件。

11、保修服务：正版盟区战卡享受三月保换一年保修的放心质保服务，让联机对战无后顾之忧。

12、专业技术支持：针对国内玩家并不精通网络使用的情况，盟区战卡的客服人员将时时在线解答您的问题。

**盟区战卡经销店铺**

目前盟区战卡在全国大中城市的电玩专卖店均有销售， 请到附近商铺咨询购买， 或者在www.mengzone.com上面查看经销目录。注意：正规经销商售卖的盟区战卡，包装内均含有VIP会员卡，刮开卡密后去www.mengzone.com捆绑并获得VIP资格，如果没有VIP会员卡或者卡密不正确的，我们将会认定此产品为假货！并追踪MAC地址进行封锁，一旦有遇到此情况请立刻举报，举报电话：010-68697073

**关于盟区平台的发展**

盟区将会继续开发新的TVGAME联机品种，目前除了PSP联机对战外，xbox360联机平台也已经开放测试，将会在不久的将来陆续支持如WII、NDSL、PS3等新机种．敬请期待……

文/剧情攻略：一狼
全任务：GOINGAMER 小天
美编/大狐狸




# 勇者斗恶龙9 星空守护者

NDS RPG ● Square-enix ●2009年7月11日 ●1人/5980日元 ●2Gbit

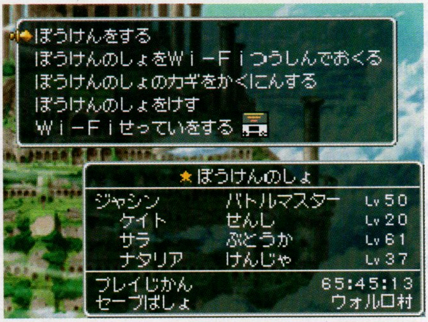
## 按键操作

| | |
|---|---|
| 十字键 | 控制角色或光标的移动 |
| L、R键 | 左右旋转视角，最大45度 |
| A键 | 指令确定、调查、对话等 |
| B键 | 摆姿势、指令取消 |
| X键 | 打开指令菜单 |
| Y键 | 查看地图以及冒险经历等 |

## 菜单详解

**标题菜单**

| | |
|---|---|
| ぼうけんをする | 开始游戏 |
| ぼうけんのしょをけす | 删除存档 |
| Wi-Fiせっていをする | 进行wifi设定 |
| ぼうけんのしょをWIFI | 将冒险书上传WIFI |
| ぼうけんのしょのカギ | 查看冒险书的号码 |




**指令菜单**

| | |
|---|---|
| どうぐ | 查看/使用道具 |
| じゅもん | 使用咒文 |
| そうび | 更换角色的装备 |
| せんれき | 查看各种图鉴资料 |
| つよさ | 查看角色的能力值 |
| さくせん | 进行游戏各种设定 |

**能力值菜单**

| | |
|---|---|
| ちから | 力量，影响到角色的攻击力 |
| すばやさ | 速度，影响到战斗中行动顺序 |
| ものまもり | 守护，影响到角色的防御力 |
| きようさ | 敏捷，影响到会心和逃跑的成功率 |
| みりょく | 魅力，影响到角色的帅气值 |
| かいふく魔力 | 影响到回复咒文的效果 |
| こうげき魔力 | 影响到攻击咒文的效果 |
| さいだいHP | 角色目前的最大体力值 |
| さいだいMP | 角色目前的最大魔法值 |
| こうげき力 | 角色目前的攻击力总值 |
| しゅび力 | 角色目前的防御力总值 |
| おしゃれさ | 帅气值越高，让敌人不能行动的几率越高 |

**战斗菜单**

| | |
|---|---|
| こうげき | 空手或使用武器直接攻击敌人 |
| じゅもん | 消费MP使用各种咒文 |
| ぼうぎょ | 防御，减轻所受到的伤害 |
| とくぎ | 特技，随着技能点的分配而习得 |
| どうぐ | 使用角色自身携带的道具 |
| ひっさつ | 战斗陷入危机时，即可发动必杀 |

## 职业系统详解

本次游戏一共有6个初始职业，6个上级职业。主角初始状态是旅行艺人职业，完成达

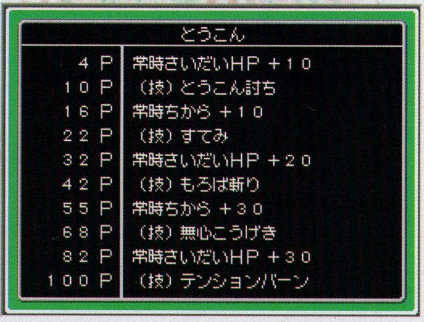



玛神殿的剧情以后即可进行转职。上级职业需要完成特定的任务以后才能开启，职业开启后可以随时进行转职，无视角色的等级与职历。转职成其他职业以后，等级归零，咒文也不保留，仅保留前职业分配的技能点数。注意如果有两个职业的技能其中某一项共通的话，该项的技能点可以跨职业累计。比如战士和旅行艺人都具有剑技能，如果转职前在战士职业上加了20点剑技能的话，转职成旅行艺人之后可以直接从20点开始继续累加。

此外，每个职业的最后一项技能都是被动技能，如“常时力量+10”等等。这些被动技能一旦习得之后将会永久生效，而且及时转成其他职业，被动技能的效果也会继续加成。

某些职业会限制角色的装备，如战斗大师和游侠等职业无法装备盾牌等，不过只要将某些主动技能修满100点以后，可以开启装备破限的特权。比如盾技能100点的特权是全职业可以装备盾牌，剑技能100点是全职业可以装备剑等等。当然，如果以剑技能100点的状态转职为魔法师的话，魔法师不但可以装备剑，而且所有的剑技能都可以使用。

转职成新职业之后，装备品全部自动卸下，需要手动给角色重新装备该职业对应的装备品。但如果先前曾经转过某个职业的话，转职后角色身上的装备将会自动复原为原先的装备品。如果其中某些装备已经不存在或者被其他角色正在装备中的话，该项装备栏会自动留空。



| とうこん | |
| --- | --- |
| 4 P | 常時さいだいHP +10 |
| 10 P | (技) とうこん討ち |
| 16 P | 常時ちから +10 |
| 22 P | (技) すてみ |
| 32 P | 常時さいだいHP +20 |
| 42 P | (技) もろば斬り |
| 55 P | 常時ちから +30 |
| 68 P | (技) 無心こうげき |
| 82 P | 常時さいだいHP +30 |
| 100 P | (技) テンションバーン |

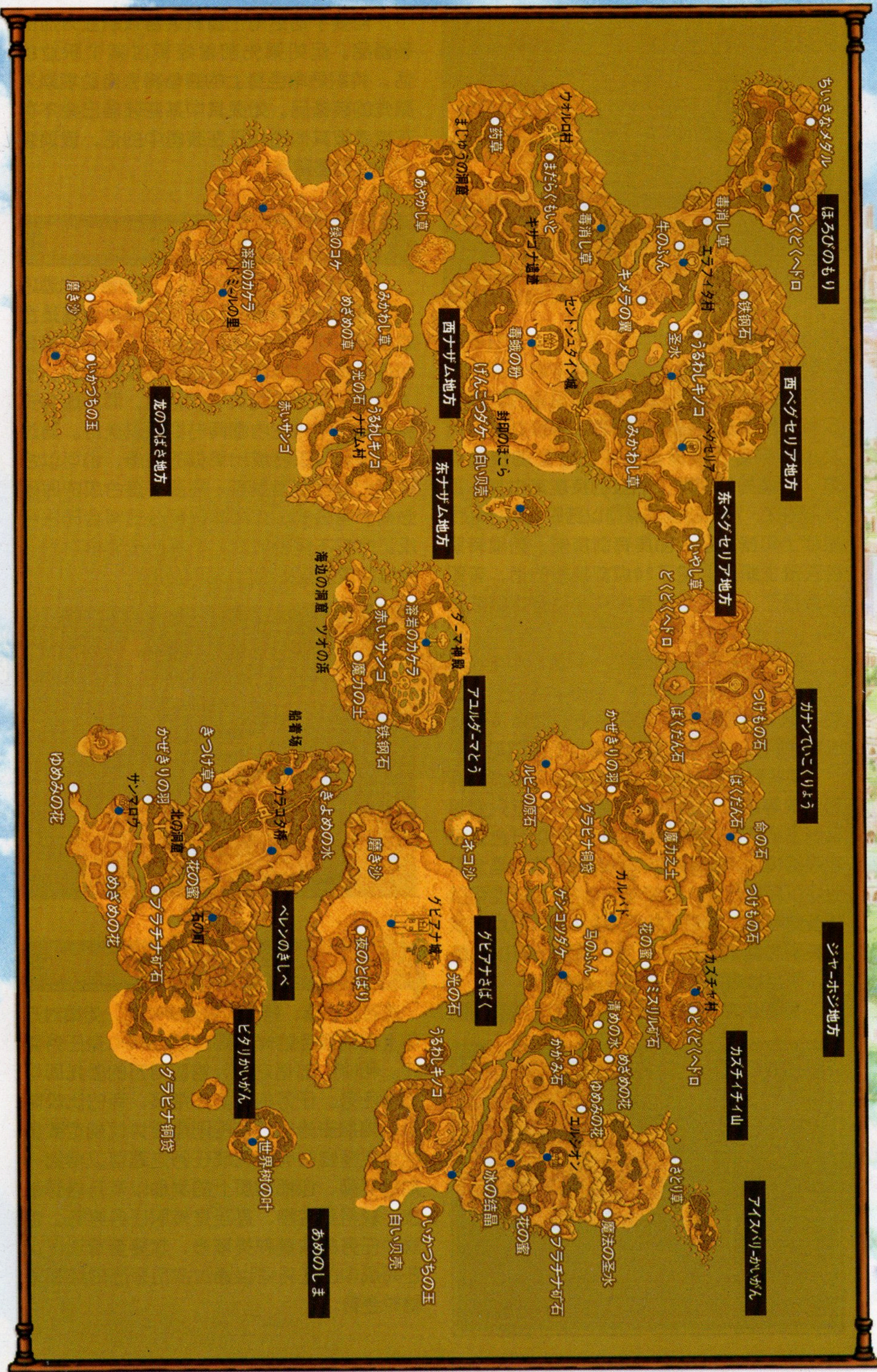
## 炼金壶简介

完成黑骑士的剧情之后，回到鲁伊达酒店即可开启炼金壶系统。所谓的炼金壶就是合成系统，可以通过合成公式合成必要的道具和装备等。合成的素材通过城镇中搜刮、敌人掉落以及商店购买可以得到，而合成公式需要在各个村庄内翻阅书柜可以获得。通过合成系统可以合成出更强的装备，也可以合成出上级回复道具等。需要注意合成的时候必须参考公式，如果不按照公式将会无法合成。合成不需要时间，选择合成素材之后，合成的成功或失败当场即可知晓。



## 任务系统简介

在各大城镇、村庄中靠近NPC时，如果对方头上出现蓝色的光标即表明该NPC有任务委托。和NPC对话之后，答应对方的委托即可开始任务。任务的种类非常多，有的比较简单，如摆姿势等，有的则需要讨伐规定数量的特定怪物等等。完成任务之后可以得到一定的奖励，包括物质上的奖励以及开启必杀技、获得藏宝图、甚至是转职任务等等。游戏中任务的数量种类繁多，想要查看现在正在完成中的任务可以通过战历里面的选项来随时查看。






交友 **安徽 谢亮**

我们喜欢NDS！超喜欢NDS的游戏。
男，17岁，安徽省合肥市，QQ：490796305

# 收集七颗"龙珠"，拯救世界之旅。

## 序章




这次的主角是一名天使，主角的任务就是保护村民的安全，帮助村民以获得他们的感谢，把他们感谢的结晶带回天使城的世界树上，完成天使一族的使命。这一天主角和他的老师在人类界沃鲁罗村巡逻，发现有怪物准备袭击村民，于是便去消灭这些怪物。这里是游戏的第一场战斗，大家可以先了解一下操作。

战斗结束之后，回到天使城内拜见长老，长老让主角把结晶供奉到世界树上去。世界树就位于天使城的最上方，天使城内可以找到不少宝箱和道具，当然这也是DQ系列的传统，熟悉的玩家很快就能适应。需要注意的是本作比较独特，村庄中的柜子和坛子里的道具可以反复多次获得，不过里面只会随机给一些普通的道具，贵重物品一般都锁在红色的宝箱里的。

来到世界树下，供奉完结晶之后老师会让主角回去见长老。长老说世界树的果实就快孕育完毕了，等到结出果实，天使一族的使命也就完成了，通往神之国的列车也就会降临。不过目前结晶的数量还远远不够，所以要求主角再次前往人类界去寻找更多的结晶。

和天使城1楼水池旁边的女性对话即可前往人类界沃鲁罗村，注意此时主角是天使状态，只能调查柜子，地面上的坛子和木桶无法踢碎，只能以后来拿。和道具店旁边的一只狗对话之后，小狗会带领主角捡起地面上的一枚戒指，把戒指带到教堂里交给祈祷的老奶奶可以得到老奶奶感谢的结晶。接着来到村子西边农夫的马棚，这里的农夫睡着了，趁着他睡着的时候把地面上所有的马粪都调查拿走，然后农夫会感激天使帮自己清扫了马粪，得到农夫感谢的结晶……此时夜幕降临，来到村子正中央会遇到自己的师父，对话得知主角还具有超度亡灵的能力。和旁边一个幽灵对话即可超度他的亡灵，同时得到亡灵感谢的结晶。拿完三个结晶之后，即可和师父对话回到天使城。

回到天使城之后发现长老和师父都已经在世界树下等待主角了，当把三个结晶供奉到世界树上之后，银河列车终于出现了……可是正当此时忽然出现了邪恶的波动，天使城受到了剧烈的攻击，主角也在劫难中掉落至下界……

## 遗迹探险

醒来后主角发现自己身在沃鲁罗村中，而且已经没有了天使的能力，只是一个普通的旅行艺人。虽然没有了光圈和翅膀，但是主角仍然可以看见人类的亡灵……也算是保留了一半的天使能力。人类状态的主角可以调查村子里的坛坛罐罐，并且从对话中得知人类界也发生了一场大地震，而自己在地震时从瀑布上跌落下来，被村子里旅馆的莉卡所救。先和村民们对话打听情报，村子右上角的房子就是莉卡的家，和莉卡对话即可休息。

第二天，村长的儿子来找主角，说是准备和主角一起到村外去一趟。因为上次的地震，村子通往城堡的路被封死了，需要主角的协



攻略研究



助一起去把路修好。整顿一下装备之后，和村口的NPC对话即可出村。

大地图上的怪物可以看见，靠近怪物的话即可发生战斗，不想战斗的话不去惹他们就行。顺着路一直往东即可到达目的地，在这里发现对面森特修塔因城堡的士兵也正在修路。士兵询问主角村里有没有一个叫鲁伊达的女子来过，主角回答没有。士兵说鲁伊达可能去了村子东南方的遗迹，村长的儿子提出先回去像父亲报告，于是主角先回到村庄。

向村长汇报以后，回到家里莉卡说她认识那个叫鲁伊达的，希望她别遇到什么危险。于是主角决定孤身一人前往遗迹探险，来到遗迹内部会发现一个幽灵，跟着幽灵走会在石像后面发现机关打开通往遗迹内部的大门。遗迹里的怪物比较强，建议先提升一下自己的等级。在遗迹最深处可以看到被困的鲁伊达，正当主角想救出鲁伊达时，忽然遭受怪物袭击，接下来是BOSS战。

这个BOSS比较简单，攻击力也不算太高，只要注意及时回复HP即可。如果MP不够的话最好多备几片药草，坚持几个回合即可获胜，BOSS的HP不多。

## 神秘的黑骑士

战斗之后自动从遗迹里脱出，遗迹内部似乎还有没走的路，但里面的宝箱暂时还拿不了，需要从另外一个入口进入才行。回到村庄以后，在旅馆内发生剧情。鲁伊达邀请莉卡前往城堡里开旅馆，但是莉卡却不愿意。鲁伊达请求主角去帮忙说服莉卡，主角回到莉卡自己的家中，在门口发现了一个幽灵，原来这个幽灵就是莉卡的父亲，莉卡的父亲以前是城堡里的旅馆老板，还得到过国王的嘉奖。帮助莉卡的父亲找到自己以前埋藏的奖杯（位于旅馆右边的草丛里），再把奖杯拿给莉卡看，即可说服莉卡前往城堡里开店，同时莉卡父亲的灵魂也被超度了……这段剧情里可以遇到一个金色的精灵，精灵自称自己是银河列车的司机，看到主角成功超度莉卡父亲的灵魂之后，精灵也相信主角的天使身份，于是答应开动银河列车带主角回到天使城去。

第二天鲁伊达带着莉卡离开了村子，主角随后也跟着出村冒险。来到第一次和村长儿子来过的山坡，这里路已经修好了。首先进入这里的列车门内，妖精试图开动列车，但是却失败了，原因可能是因为主角已经丧失了天使的能力，看来短时间内只好在人类界寻找线索了。

顺着新开通的道路即可来到王城森特修塔因，这里城下村内可以看到鲁伊达的酒店。鲁伊达的酒店是召集同伴的地方，大家可以自由选择或创建自己喜欢的同伴一起战斗。不过需要说明一点，也不是同伴数量越多就越好。本次的DQ9模仿了3代的经验系统，战斗后胜利所获得的经验是在总经验的基础上除以同伴数量再乘以同伴之间的平均级别差比值，也就是说队伍中同伴数量越少，得到的经验越多，队伍中等级高的角色获得的经验也越多，所以请大家自己斟酌到底要挑选几名同伴随行。

拜见国王之后，国王交给主角一个任务。原来这个城堡的公主被黑骑士给盯上了，黑骑士要求国王在规定的时间内把公主送到湖畔边，否则就要袭击这座城堡。而自作多情的国王以为这是黑骑士的阴谋，黑骑士打算扯着国王把兵力集中到护送公主前行的同时趁机袭击城堡，所以不敢轻举妄动。无奈之下



只要麻烦旅行的主角去湖畔边和黑骑士见面并讨伐他。不过公主似乎很反感国王的做法，但是父命难违也无能为力。主角只好听从国王的命令来到湖畔边（从城堡往北走，过桥往右即到），在这里等待一会即可看到黑骑士。黑骑士看见没有公主，不由分说便发动了袭击，接下来是BOSS战。

由于黑骑士也是初期的BOSS，也不算太难打。黑骑士的攻击招式很简单，单体攻击和随机突击，只要同伴的血量在BOSS的攻击力以上并及时回复即可。注意黑骑士也会自己给自己回复HP，所以队伍里至少要有两个可以造成攻击输出的角色，否则会限于被动。

## 约定

打倒黑骑士之后，黑骑士得知城堡里的公主并不是自己所要找的人，于是向自己的行为致歉。主角从黑骑士的口中得知，黑骑士要去鲁迪亚诺城寻找自己心爱的公主。主角回城向国王报告之后，国王却完全不相信主角所说的话，说见不到黑骑士的尸体，不能证明主角完成了任务。此时公主再次提出异议，并任性的离开了国王身边。主角过去追问之后，得知公主的乳母以前唱的摇篮曲中好像提到过鲁迪亚诺这个城堡的名字。

根据公主提供的线索，主角来到位于森特修塔因城北边的艾拉费达村。找到公主的乳母之后，乳母当即给主角唱了一段摇篮曲。歌词中提到鲁迪亚诺城在遥远的北方，于是主角决定继续去北方寻找线索。正准备出村时黑骑士来袭，并认出了主角。得知鲁迪亚诺



城的名字已经被写入摇篮曲之后，黑骑士非常震惊，打算一定要弄出真相。

尾随黑骑士继续往北边前进，终于发现了废墟城堡鲁迪亚诺。这里有不少东西可拿，敌人的能力也较强，建议提升一下等级再说。在城堡的王座之间，发现黑骑士正在和一名女妖对峙。女妖释放出魔法将黑骑士困住，主角只要上前帮忙。接下来BOSS战，女妖也不算太难打，主要的招式就是吸血攻击和麻痹攻击，由于在游戏初期，同伴多半



没有学会解除麻痹的咒文，所以一定要多准备满月草才行。好在BOSS的HP不多，万一没有解除麻痹的道具，硬撑5个回合后自动解除也行。

胜利后从黑骑士口中得知他当年是在征讨女妖的途中中了诅咒，于是沉睡了多年。由于上次的地震黑骑士终于醒来，但是世界已经不是当年的世界了，黑骑士和公主的约定也无法实现了。此时森特修塔因城的公主突然出现，和黑骑士共舞，当黑骑士知道公主就是自己爱人的转世之后，自己的灵魂也升天了。

## 学者与妻子

回到王城之后，国王终于认可了主角的功劳，并答应把宝物库里的东西送给主角。同时，城堡东北方的关卡也已经打开，这样又可以去新的地方冒险了。此时主角身边的精灵提出回到银河列车那里看看，也许主角已经取回了天使的能力。前往之后发现列车只是稍微晃动了一下，看来还必须拯救更多的人类，获得更多人类的感谢才能让主角天使的能力觉醒。

通过森特修塔因城堡东北方的关卡来到下一张地图，这里走不远即可到达贝克赛利亚村。这个镇子里流行一种怪病，好多人都死了。拜访村长之后，得知村子西北方的一个学者正在进行病源的研究。主角前去拜访之后，学者不在

攻略研究

家，学者的妻子带领主角来到学者的研究室里。和学者相见之后，从学者口中得知村子里的怪病是来源于西边一个被封印的遗迹，回去向村长汇报之后，村长给了主角遗迹的钥匙。回去把钥匙交给学者，学者会先行一步前往遗迹。

遗迹不算太长，调查两个石像打开激光即可前往下一层，这里会发现一个破裂开的封印之壶。正当学者准备修复壶的时候，病魔原体出现并发动了袭击，学者要求主角负责对付BOSS，而自己趁机修复封印之壶，接下来BOSS战。注意病魔比前几个BOSS相比能力有了些许提升，不仅会两动，而且会降低我方防御力。建议队伍中最好有僧侣能加防，否则战局将会非常不利。

打倒BOSS之后回到村里，此时学者的妻子已经染病身亡。学者由于过度悲伤，把自己关在研究室里不出门，连妻子的葬礼也没有参加。和村长对话之后，村长让主角晚上去找他拿礼物。到旅馆住宿选择第二项休息即可直接切换到晚上，和村长对话拿到礼物之后，先别忙着出村，在村子教堂门口的墓碑处可以看见学者妻子的灵魂。学者妻子让主角去帮助学者让他从悲伤中解脱开来，此时前往学者研究室门前即可打开大门。之后学者和主角一起行动，希望主角能带领他倾听村民的心声。

带领学者在村子里和大家都对话以后，学者终于认识到大家的心意，并表示承认自己的过错。同时学者妻子的灵魂也满足的升天了，此时精灵提出回到银河列车那里看看，也许这次就可以回归天界了。



## 达玛神殿

这次银河列车终于启动了，主角终于回到了天使城。长老见到主角平安回来十分激动，并知主角的师父下届寻找主角至今未回的消息。为了取回主角失去的天使能力，长老让主角去世界树下进行祈祷。但是祈祷之后主角并没有取回失去的能力，只是做了一个奇怪的梦。主角梦见有人企图毁灭人类，而另一个人在全力阻止他。此时又有神奇的声音指引主角，让主角去寻找掉落至下界的七颗女神之果实。




乘坐火车回到人类界，这次火车停留在达玛神殿周边。达玛神殿是DQ系列转职的地方，但是这次由于大神官外出不在，所以暂时无法进行转职。和这里的NPC对话得知，大神官前几日吃了女神之果实，然后就莫名其妙的离开了神殿，估计是去了东边的达玛之塔。大臣告诉主角，达玛之塔的门必须用敬礼动作才能打开，之后主角习得敬礼动作。

先把敬礼动作登录到操作指令之后，在达玛之塔门口按住B键做出敬礼的姿势之后，大门即可打开。这里的迷宫不算太难走，有不少宝箱可以回收。顶层有一个发光的时空门，进入之后看见大神官正在召唤某种力量，但是却走火入魔，变成了魔物的姿态，接下来是BOSS战。魔化的大神官多半会使全体攻击，还会吸收我方的MP。不过BOSS的HP不算太多，集中攻击即可轻松获胜。

战斗胜利之后，大神官恢复原样，之后可以得到女神之果实。现在回到达玛神殿即可进行转职了，这次的转职在3代的基础上加以进化。转职虽然没有等级限制，但是转职成新的职业时等级会回归1级。而且咒文无法继承，只能保留先前职业通过分配技能点学会的固定特技。

## 父亲与女儿

从达玛神殿出发一直往南走，可以看到一个小渔村。村子里的人都聚集在海边，似乎发生了什么事情。经过打听情报后得知，村子里的一个名叫奥莉卡的小女孩能够和海神进行交流，并且海神能够给村民送来海里的鱼类作为食物。于是村民都不愿意干活了，把生存的寄托都托付在海神身上。奥莉卡知道自己的做法有些不妥，但是也不好违背村长的指示，只能这样维持现状。夜晚来到奥莉卡家里和她对话，但是还没说几句村长就让奥莉卡过去一趟。跟随奥莉卡来到村长家里，原来奥莉卡的爸爸在上次地震发生的海啸中丧生，村长准备收养奥莉卡为干女儿，奥莉卡陷入了纠结中……

第二天一大早，村长和奥莉卡都不见了。和村子西北边出口附近的村长儿子对话后得知，原来一早村长带着奥莉卡上了后山，主角于是前去一探究竟。来到后山山顶上，看到村长威胁奥莉卡，让奥莉卡跳海自杀，只有奥莉卡不在了，村长才好向村民们



交代，并让村民们继续干活自给自足。此时海神突然出现，原来是一只巨大的鲸鱼。海神把奥莉卡吞到了肚子里，村长当即吓呆了，然后主角出场和鲸鱼进行BOSS战。鲸鱼基本上不算太难打，唯独需要小心鲸鱼的召唤海啸攻击，可以给全体构成30点以上伤害。最好保证有两名角色可以回复，及时补充同伴的体力。

打倒鲸鱼之后，奥莉卡的父亲现身。原来那个鲸鱼其实是奥莉卡父亲的转世。父亲担心自己年幼的女儿无法继续生存，所以每次都去给自己的女儿送食物。父亲让奥莉卡和她一起走，离开那个村子。但是奥莉卡却果断的拒绝了，说是自己要像爸爸一样，成为村子里一流的渔师，自己劳动来养活自己。爸爸听到女儿这些话，确定女儿已经长大了，已经可以脱离爸爸独自生存了，爸爸的灵魂也满足的升天了……之后主角得到第二枚女神之果实。

## 雕刻家



回到村子以后，村民们已经准备了一艘船，送主角前往东边的大陆。在东边的大陆码头下船之后，得知东南方有一个大桥。来到大桥所在的场所之后，这里居然是个村子。村子里可以打听到一些关于女神之果实的情报，据说有一个富翁买走了女神之果实。另外这个村子里有收集小徽章的海盗，游戏中得到的小徽章都可以用来换取道具。3枚小徽章即可得到盗贼钥匙，游戏到这里应该都积攒到10枚左右了，有了盗贼钥匙可以打开已经上锁的宝箱。

穿过大桥，顺着路往南边走，可以来到比塔利山脚下那个雕刻家的房子。但是房子里空无一人，从雕刻家的日记中可以看出，雕刻家上了比塔利山，一直没有回来。后山这里迷宫比较复杂，多观察路线即可寻找到正确的路。在后山山顶上，可以看到一个全部是石头雕刻出的村子，而且这个村子的构造有些眼熟。从石雕村子右上角的房间里可以找到一只史莱姆，和它对话得知这个村子是雕刻家用一生的心血才完成的。此时外面传来魔物的吼叫声，主角出门后发现一只巨大的石像鬼，接下来是BOSS战。

这个BOSS主要会使用蓄力攻击，一旦蓄力到50点大概能构成100点以上伤害，所以一

攻略研究

定要小心。此外，BOSS还会使用提高物理防御和魔法防御的咒文，如果队伍里有魔法师使用降防咒文相抗将会轻松许多。BOSS固定2次行动，如果感觉到棘手的话，回去修炼一下等级再来挑战也行。

打倒BOSS之后在房间旁边看到了那个雕刻家的灵魂，原来雕刻家一直喜欢着艾拉费达村（听黑骑士摇篮曲的那个村子）的一名女子，但是雕刻家由于外出了几年，回来之后女子已经和别人结婚了。雕刻家感到非常难过，于是抑郁的离开了那个村子，搬到了比塔利山脚下，并用一生的心血完成了山顶上的这个石雕村。雕刻家用女神之果实的力量召唤出巨大的魔物石像来保护这个村子的安全，但是这一切并非雕刻家的本意。剧情结束后雕刻家的灵魂升天，接着第三个女神之果实也入手了。

## 人偶与朋友




沿着比塔利山脉的另一条路往南边走，不久即可抵达桑马罗镇。这个镇子里有一位富翁，但是富翁已经去世了，所有的家产都交给唯一的女儿马奇娜继承。从镇子里打听到马奇娜的家产中有一艘船，主角刚想去拜访马奇娜，但是入口的守卫却不让主角通过。于是主角只好来到船只停泊的码头，码头这里有一位老爷爷，老爷爷是马奇娜的父亲生前的手下，专门负责管理这艘船只，富翁去世之后，船只也不出航了，所以老爷爷也一直清闲着。老爷爷听说主角想要这艘船只，于是便让主角去马奇娜家问问。回到马奇娜豪宅门口，守卫听说主角是老爷爷的朋友，于是便让路了。

在马奇娜家里，马奇娜似乎得了抑郁症，召集很多朋友和自己相处。主角和她对话之后，马奇娜显得惊慌失措，说什么主角是来带她走的，然后就把自己关到了屋子里。没有办法，只好继续在镇子里收集情报。

听说马奇娜以前有一位乳母和自己关系非常好，主角找到乳母之后，乳母让主角去找教堂旁边的一位工匠，因为那个工匠经常打造马奇娜喜欢的玩具，所以一定能够和马奇娜进行沟通。找到工匠之后，说明原委，工匠便和主角一起来到了马奇娜的房间。但是此时马奇娜已经不在了，在马奇娜的房间内找到了一张绑匪留下的纸条，说是要想救出马奇娜必须带着赎金去北边的洞窟。工匠深知大事不好，于是赶紧去通知其他人。主角继续在马奇娜的房间里探索，在另一个入口出去之后可以看到一个墓碑。调查墓碑出现马奇娜真身的灵魂，原来原本的马奇娜早已经患病死去，马奇娜临死之前给自己喜欢的人偶吃了女神之果实，于是人偶变成了人类的姿态，一直装扮成马奇娜的模样。

整顿一下装备之后，来到北边的洞窟。洞窟里可以遇到一对绑匪兄弟，绑匪兄弟正在和主角交涉时，忽然听说关着的马奇娜不见了，主角只好继续在洞窟里探险。这个洞窟里出没一种金属史莱姆兄弟，给很多的经验，想提升等级的玩家一定要多多利用。在洞窟深处终于发现了马奇娜，马奇娜说自己新交了一个朋友，原来是居住在洞窟里的怪物，接下来BOSS战。

这个BOSS虽然不算太难打，但是会使




用全体剧毒状态攻击，如果队伍里没有僧侣及时解毒的话将会非常不利。BOSS其他没有什么威胁的招数，及时解毒并留意HP的话即可轻松取胜，BOSS的HP也不算多。打倒BOSS之后，马奇娜的灵魂也升天了。回到桑马罗镇，调查马奇娜的墓地之后发现人偶已经恢复原样了，接着得到第四个女


交友 广东 陈贵生 小编们努力工作之余也别忘了注意身体健康哦！
男，20岁，广东省普宁市。

神之果实。

## 女王与宠物




马奇娜临终前已经交代手下把船只送给了主角，这样主角就可以出海自由冒险了。在海上不是明雷遭遇战，和以往作品一样是随机遇敌。在海上按B键即可切换到甲板内画面，调查轮盘即可继续出海。在想登陆的地方一直按方向键即可上岸，此外，使用鲁拉咒文传送之后，船只也会回到附近的海域，并在地图上有所标示。

首先乘坐船只来到达玛神殿东边的一个小岛，这里面有沙漠之城古比亚娜。首先在城堡里打听情报，得知女王有洁癖，喜欢洗澡……而且旅行的商人曾经捡到过一个女神之果实，并且献给了女王。主角刚想去拜访女王，但是由于女王正在洗浴，无法相见，只好继续在城堡里转悠。从一名女佣口中得知，女王的一个心爱宠物黄金蜥蜴似乎不见了。接着来到王座拜访大臣，大臣允诺主角，如果主角能够找回女王喜爱的宠物的话，即可安排主角和女王见面。

从城堡门口的一名卫兵口中得知，城下村剧场里新来了一名对动物习性掌握的非常清楚的游牧民，拜访之后，得知这一带的日光太强烈，蜥蜴之类的动物肯定是躲到了阴凉的地方。女王的女佣之前也告诉过主角，只要拍拍手的话蜥蜴就会探出脑袋。于是主角来到城堡外围左侧的阴凉处，在这里登录拍手动作并使用之后即可发现蜥蜴。靠近蜥蜴按A键即可抓住蜥蜴，接着会见大臣。

大臣按照约定安排主角与女王见面，但是这里的女王似乎非常难以沟通。不但因为失职导致蜥蜴弄丢的女佣被当场解雇，而且女王对于主角提出的索要女神之果实的请求置之不理，还说自己要和蜥蜴共浴，并用女神之果实的碎片泡澡。无奈之下主角只好寻找其他的办法，首先在女王浴场下方的一名女子口中打听到，楼上有一位色狼经常会偷看女王洗澡。来到楼上的水池附近，发现一名男子正在垂钓。和他对话后得知，这里的水源直接流向女王的浴场，如果从这里跳下去的话一定能到达女王旁边。主角可是连瀑布都跳下去过的，这点问题当然不在话下，调查水池即可跳到女王的浴场。正在大家惊讶主角从天而降的时候，女王的宠物蜥蜴忽然吞下去一片女神果实的碎片，接着身体巨大化，并挟持了女王跳到了井里。

为了救出女王，主角跟着蜥蜴进入井里。这里是前代国王建造的地下水域，现在已经成了怪物的巢穴。在迷宫里可以遇到前代国王的灵魂，国王告诉主角，自己由于过度溺爱自己的女儿，所以导致女王现在性格孤僻，希望主角一定要帮助女王。在迷宫深处终于发现了被蜥蜴挟持的女王，蜥蜴由于吃了女神之果实现在也会说话了，蜥蜴说自己非常喜欢女王，要和女王一起生活……接下来BOSS战。

蜥蜴的主要招式就是物理攻击和喷火。物理攻击大概能造成70点前后伤害，所以一定要保证全员HP在70以上。不过，这个BOSS不会两次行动，而且速度也慢，所以只要及时回复HP的话，对我方也构不成多大威胁。此外，战士系的特技龙斩对BOSS有效，可以多加利用。

打倒蜥蜴之后，得到了第五个女神之果实，同时蜥蜴也恢复了原样。女王对自己的行为感到忏悔，原来城里还有这么多珍惜自己的人，女王表示今后会好好治理国家，再也不会像以前那样任性了。



## 族长与儿子




这次要乘船前往沙漠王城北边的大陆，在这里往北边前进不远可以找到一个游牧民族的集落。打听情报后得知，这个集落的族长被魔物给盯上了，族长想让自己的儿子纳姆金去讨伐魔物，但是纳姆金却不争气。会见族长之后，主角说明自己的来意。族长身边的一位女巫师听说是来寻找女神之果实的，神情有些不自然。谈话间忽然魔物来袭了，族长下令让儿子纳姆金出去迎战，但是纳姆金却胆小，躲在一旁瑟瑟发抖。无奈之下族长只好委托主角去清除魔物，等主角出来时，所谓的魔物原来是一只大猩猩，大猩猩看到主角之后奇迹般的逃走了。

集落里的人都以为是主角吓跑了大猩猩，纷纷表示感谢。族长已经派人带着纳姆金去集落北方的营地，准备讨伐大猩猩。不过族长也担心自己的儿子肯定不会去，想拜托主角协助纳姆金。同时，族长一旁的女巫师也告诉主角，成功讨伐大猩猩之后，女巫师会帮助主角打听女神之果实的线索。

离开集落到达北方的帐篷，在这里遇到纳姆金之后，纳姆金询问主角是否也同意大猩猩盯上父亲的看法。之后纳姆金会独自离去，从门口的守卫口中得知纳姆金好像一个人去讨伐大猩猩去了。跟着纳姆金往深山里走，进入山尽头的小庙里会发生剧情。纳姆金和大猩猩在一起，并告诉主角大猩猩是自己的朋友，大猩猩之所以去骚扰集落并不是冲着父亲去的，目标是父亲身边的女巫师。等到纳姆金和大猩猩离去之后，在这里主角会遇到纳姆金的母亲的灵魂，灵魂告诉主角集落里的女巫师是怪物扮的，需要主角去东边的卡兹恰村寻找还原草，才能揭开魔物的真面目。同时，纳姆金母亲的灵魂还告诉主角，把还原草交给纳姆金之后，纳姆金自己知道接下来该怎么做。

顺着路一直往东边走，终于找到了已经变成废墟的卡兹恰村。在村子里最深处得到还原草之后，回到集落北边的帐篷里和纳姆金对话，纳姆金想起了调和药草的办法，于是先行准备去了。主角接着来到集落里，看到广场聚集了很多人，纳姆金当着大家的面成功打倒了大猩猩。正在族长夸奖纳姆金之时，大猩猩突然向女巫师发动了袭击，而纳姆金趁机把还原草配合出的液体泼洒在女巫师身上。女巫师露出真面目之后，接下来是BOSS战。

这个BOSS本身的攻击力不高，但是会使出异常状态招数降低我方物理命中以及限制我方的行动等。况且BOSS会使用提高魔法抗性的咒文，所以也就注定这是一场持久战。建议使用主角的应援+魔法师的魔法攻击给BOSS构成伤害。此外，BOSS的物理攻击可以吸取我方的MP，所以也要多备一些上级药草用来回复。打倒BOSS之后，巫师露出了原形，同时女神之果实入手。接着，纳姆金正式成为了集落的下一任族长，而大猩猩也带着巫师的原形离开了集落。

## 学院的幽灵

顺着集落一直往南，沿着湿地向东边走到尽头可以到达一片雪原地带。这里可以找到一个学院，和入口的老人对话得知，他就是这个学院的院长。院长以为主角是远道而来的侦探，不由分说便拜托主角去调查学院内学生无故失踪的事件真相，并支付了2000G定金。



先在学院里四处逛一逛，可以打听到不少有用的情报。主角现在要假扮成这个学院的学生，协助院长一起调查这个事件的元凶。首先来到学生宿舍，位于学院的右下方。和门口的NPC对话得知自己的房间在2楼。上了2楼会发生剧情，三个不良少年聚集在主角的房间内似乎在议论着什么，而且在他们身后似乎有一个幽灵。正当主角推门而入时，幽灵却突然的不见了，3个不良少年得知这里是主角的宿舍，也就离开了。

跟着他们3个离开宿舍，紧接着会发生剧情，好像是上课的时间到了，大家都赶到教学楼去听课去了。但是在学院左边的空地角落却发现3个不良少年却没去上课，打听后得知，原来这个学院里流传着幽灵怪谈，据说只要夜晚去触摸一下学院顶楼的天使像就会有幽灵出现。此时正好赶上下课了，大家都回到了宿舍里，主角也回到自己的房间，在自己的床边调查选择第二项即可切换到夜晚时段。




夜晚的学院非常安静，主角按照3个不良少年的指示来到学院顶层的天使像。调查之后，发现并没有幽灵出现，此时3个不良少年刚好赶到。其中狂妄自大的一个学生认定幽灵之类的全部是谣言，但是突然一个幽灵出现在他身后，抓住刚才那个学生从顶楼直接跳了下去。其他人都已经惊呆了，主角赶紧寻找幽灵逃走的方向。在学院的墓地里终于发现了幽灵的所在，幽灵打开了墓地下面一个入口的机关，然后就带着刚才那个学生进了墓地里。

主角跟随幽灵进入之后，发现这里是一个地下校舍，不过现在已经成了魔物的巢穴。在校舍的最深处发现了刚才那个幽灵，幽灵正在强行对3名学生进行说教，而3名学生似乎被施了法术动弹不得，只能永无止境的听课……幽灵已经察觉到了主角的存在，并催促主角赶快回到自己的座位上听课。主角当然不会就范，和幽灵对话之后进行BOSS战。

个BOSS的攻击力比较高，而且固定两次行动。BOSS如果配合蓄力+物理攻击的话几乎可以构成100点以上的伤害，等级较低的话很可能会被直接秒杀。建议先补充一下防具提升角色的防御力，然后灵活利用加防御的咒文和BOSS打持久战。BOSS偶尔也会使用全体咒文攻击，如果队伍里有魔法师的话，配合使用魔法反弹也能发挥不错的效果。打倒BOSS之后，BOSS现出了真身。原来幽灵的本体是学院的创立者，因为学生越来越难以管教，幽灵担心自己学院的名声会不好，所以想借助女神之果实的力量让自己能够更好的管教学生。谁知道吃了女神之果实之后自己反而变成了魔物，看来自己当初的想法还是太天真了，接着最后一个女神之果实也入手了。

回去向院长汇报可以得到3000G额外的奖励，院长得知原委之后也认识到自己学校的教育制度也有待于改善，今后会着重考虑这方面的事情。



## 试炼

现在已经收集完7个女神之果实了，精灵提议回到达玛神殿旁边的蓝色树上，乘坐银河列车回到天空界向长老他们报告。然而就在回去的路上，主角的师父突然间出现了。师父让主角把收集到的女神之果实全部交给他，然后主角却发现师父在和一个来自什么帝国的人在对话。接着师父挥剑与主角对决，此战必败。趁着主角被师父击昏的时候，师父乘坐暗黑龙向银河列车发动了袭击，主角和精灵一起再次从高空中坠落……



主角醒来时，发现自己被那扎姆村的少年迪尔所救。从村民口中得知，暗黑龙前几日从村子上空经过，然后主角便从空中掉到这个村子里。村长让主角夜晚去教堂参加会议，似乎有重要的事情要询问主角。主角如约夜晚来到教堂，村长说主角可能和暗黑龙有所关联，而主角不能澄清自己和暗黑龙的关系，主角的存在会对村子构成威胁，村长要挟主角立刻离开这个村庄。而营救主角的少年迪尔提出异议，但是却不被村长理会，于是迪尔一个人愤愤的离开了村庄。

既然村民们不欢迎主角，主角只好离开村子。首先到位于村子北方的妖精之泉，在这里发现一个洞穴，进入后见到了少年迪尔。迪尔说村子以前发生过因为外乡人引起的劫难，所以村民们很排斥外乡人，而自己也是外乡人投靠到这个村子的，所以自己在村子里没什么立场。迪尔让主角去多米尔火山寻找英雄古雷纳鲁的帮助，而要想前往多米尔火山必须有光之箭打开龙之门的机关才行。迪尔说罢先回村子里打听打开机关的方法，而主角正准备离去时遇到了一个幽灵模样的女子。该女子声称自己名叫拉迪纳，拉迪纳请求主角去村子里的天使像附近调查，帮忙找到自己以前埋藏的重要东西并带回来。




主角回到那扎姆村，在武器店门口发现了破旧不堪的天使像，但是并没有找到什么奇怪的东西。此时迪尔再次出现，说村子里非常珍贵的天使像不应该落魄成这样……于是主角想起教堂里还有一块石碑，也许和天使像有所关联。前往教堂调查石碑，果然找到了拉迪纳的首饰。

再次回到妖精之泉，把首饰交给拉迪纳之后，拉迪纳终于诉说出原委，原来拉迪纳自己以前也是那扎姆的村民，村子被帝国袭击，而自己被一名天使所救，自己一直在寻找救自己的天使。拉迪纳答应帮助主角打开魔兽洞窟的封印，这样就能拿到光之箭前往多米尔火山了。

一路向西走到尽头，终于来到了魔兽洞窟。在洞窟门口拉迪纳施展法术解开了封印，这个洞窟里出没离散金属，可以用来多升几级。在洞窟最深处和大石像发生BOSS战，这个BOSS虽然每回合只能行动一次，但是他的物理攻击力非常高，而且会使出全体麻痹吐息，必须及时解除才行。其他方面只要用辅助咒文提升防御力和速度之后，保证及时回复HP即可。不过，BOSS偶尔会使出会心一击，如果不幸有同伴阵亡的话，只有赶快复活以扭转不利的局面。

## 传说中的英雄




得到光之箭之后，回到龙之门调查地板上的花纹即可触发剧情。主角把光之箭架在弦上发射出去，空中搭建出里彩虹桥。此时那扎姆村的村长和迪尔他们也赶来了，村长说主角能够造出彩虹桥，一定能够见到英雄古雷纳鲁。穿过彩虹桥之后沿着路前进，绕着多米尔火山走了一大圈，终于发现了通往火山上的道路。

多米尔之里也是一个小村子，这里可以买到不错的武器和防具。从村民口中可以打听到，英雄古雷纳鲁在300年前曾经打败过暗黑龙，并且古雷纳鲁已经隐居在火山顶很多年了。现在通往火山顶的路有守卫把手，所以暂时只能先拜见一下长老。说明来意之后，长老允许主角去会见古雷纳鲁，并让手下打开了通往火山顶的道路。

火山这里地形比较复杂，注意走到岩浆上面会掉血。来到火山顶之后如果感觉MP不足可以先回去睡觉补充MP，因为这里可以直接




用鲁拉传送。见到英雄古雷纳鲁之后，原来它是一只白色的龙，不过古雷纳鲁似乎并不友好，立即向主角发动了攻击。

这个BOSS虽然每回合只能行动一次，但是BOSS基本上都是全体攻击的招式。由于现在的等级不可能学会全体回复咒文，所以队伍里最好要保证有两个可以回复的同伴。建议使用提升速度和抗性的咒文和BOSS打持久战，攻击方面，战士系的特技龙斩对BOSS比较有效。

打倒古雷纳鲁之后，对方并没有打算帮助主角的意思，而且声称自己已经年迈体衰，斗不过暗黑龙了，主角只好原路返回村庄。刚到村子里，忽然发现村子里似乎十分吵闹，打听情报后得知原来是帝国的军队突然来袭了。建议此时先到旅馆住宿一下回复HP，顺便存档……主角和帝国军队的士兵对话后开战，虽然是3个杂兵，但是也不能忽视，中间的那个蓄力两次之后再放全体吐息威力巨大，一不小心就会被全灭。

消灭掉帝国来犯的敌人之后，多米尔之里暂时恢复了安全。在通往山顶的入口处，一位老奶奶告诉主角，古雷纳鲁让主角一个人带着龙之火酒去见他。此时先从左边的楼梯前往地下室，和中间的壮汉对话即可拿到火酒。现在去鲁伊达酒店把同伴都先存下来，一个人使用鲁拉去火山山顶会见古雷纳鲁即可触发剧情。古雷纳鲁喝了火酒之后状态恢复了许多，接着把一个奇怪的纹章送给了主角，说可能以后会对主角有所帮助。

古雷纳鲁告诉主角，必须有穿着龙战士盔甲的人骑在自己背上，自己才能恢复以前的能力。此时帝国军的手下再次袭击多米尔火山，不过这次只有1个人。现在主角可以先传送到鲁伊达酒店召集同伴再来打这名杂碎，也可以直接以1个人的状态去挑战它。反正这个魔物的HP不多，只要主角有回复魔法即可轻松取胜。不过，如果召集了同伴的话，战斗之后还要把同伴送回去才能触发下面的剧情。

战斗结束之后，古雷纳鲁把龙骑士套装都送给了主角，全部穿上之后，和古雷纳鲁对话即可触发剧情。古雷纳鲁承载着主角翱翔于空中，与暗黑龙展开了激烈的对决。恢复体力了古雷纳鲁完全不逊当年之勇，两个回合下来，暗黑龙明显处于劣势。不过暗黑龙突然间使用了神秘的力量，自己的能力一下子变强了好几倍，并释放出强力的魔法准备摧毁整个多米尔火山。情急之下，古雷纳鲁只好把主角从高空中扔下……自己一个人去抵挡住了魔法，拼死守护了自己的村庄……

## 监狱

主角醒来时，发现自己已经被抓到监牢里了。这个监牢是帝国军队奴役犯人的地方，在这里两名卫兵押送主角会见了帝国三巨头之一格莱恩将军，格莱恩将军似乎一直在抓天使，不过看主角怎么也不像是天使的样子，于是下令遣送主角去做苦工。剧情结束之后主角会被送到牢房里，调查铁门之后即可触发剧情，隔壁似乎有人和主角打招呼，接着主角很快就进入了梦乡。

第二天醒来，从牢房里出来顺着路往外走可以见到一个叫做阿基罗的大汉。阿基罗似乎并不像是坏人，他告诉主角自己是负责带领主角熟悉监狱生活的人，说罢还主动带领主角在监牢四处参观……之后阿基罗跟随主角一起行动，在这里分别和囚犯以及卫兵们对话即可触发剧情。阿基罗非常震惊主角居然不受结界的控制，原来是先前古雷纳鲁交给主角的纹章起的作用。阿基罗说这件事情一定不要对别人说，自己也会为主角保密的。全部剧情触发完毕之后，继续和阿基罗




攻略研究




对话即可开始今天的奴隶生涯……之后直接切换到第二天。

早上照例从监牢里出来，但是今天似乎有人即将被行刑。阿基罗终于按捺不住怒火，冲上去殴打了卫兵，并号召其他囚犯一起起义。不过其他人似乎并不太配合，因为结界的原因大家认为即使现在造反成功也逃不掉的。阿基罗告诉大家主角可以不受结界的控制，并让主角赶快去高塔里解除结界的机关，他和大家会拖住这里的守卫给主角争取时间。

此时先从结界出来到大地图，在大地图画面现在已经可以使用鲁拉咒文了，先传送到鲁伊达酒店里把同伴带上，然后再回到监牢这里继续完成任务。登上监牢里的高塔之后，调查结界发生装置会和旁边的帝国士兵强制战斗，虽然敌人看似其貌不扬但实际上是经过强化的，不可轻敌。战斗之后再次调查装置即可令结界消失，出来之后阿基罗表示非常感谢，并先行一步进入监牢内部营救其他同伴。

跟随阿基罗一起进入监狱地下室，在这里可以看到格莱恩将军已经恭候多时了，和格莱恩对话之后直接BOSS战。这个BOSS的攻击力非常高，尤其是出会心一击的概率非常高，基本上出了会心就能秒杀我方同伴，所以队伍中一定要有僧侣能够保证第一时间复活同伴。打倒BOSS之后，阿基罗拿走了BOSS身边的一个宝箱，说是拿回自己丢失的物品，而主角调查另一个宝箱即可找到最后钥匙。有了最后钥匙即可打开所有牢房的铁门，同时也能救出监牢地下室里被困的天使们了。一一打开牢房解救这些天使之后，再和阿基罗对话即可带着天使逃离地下室。

回到地面之后，大家刚想庆祝这次起义成功，却遭到暗黑龙的突然袭击。大家在阿基罗的号令下先行逃命，而阿基罗吹响了刚才从宝箱里拿到的笛子召唤出银河列车，从空中给暗黑龙沉重的撞击……

## 神之国

主角和阿基罗还有精灵三个人乘坐在银河列车上，原来阿基罗就是精灵一直要找的人，而阿基罗的真实身份居然是银河列车的车长，解救出来的天使们已经安排到银河列车的车厢里乘坐了，现在大家要回到天使城上去，把天使们平安送回家，并向长老报告帝国军队的事情。

乘坐银河列车回到天使城之后，主角会见了长老。从长老口中得知，主角的师父已经把7个女神之果实都平安送来了，而主角途中却被师父袭击……这究竟是怎么回事？长老决定先和主角一起乘坐银河列车到神之城看看，来到世界树旁边和长老对话后进入列车，再和阿基罗对话即可开动列车到达神之城。

来到神之城以后，这里居然一个人也没有。来到王座之后，发现这里已经一片荒凉，原来上次天使城被袭击的时候，连神之城也受到了波及。接着来到王座2楼可以看见阳光的窗台，在这里把女神之果实献上去之后会发生剧情。女神赛蕾西亚复活，并告诉主角一切事情的真相。女神赛蕾西亚自称是神灵古兰·塞尼斯的女儿，父亲由于憎恨人类，打算让人类灭亡，而赛蕾西亚阻止了父亲，并自愿化身为世界树，以证明人类的善良。当人类



感谢的结晶聚集到世界树上时，世界树就会孕育女神之果实。在当7个女神之果实运送到神之城的时候，赛蕾西亚就会从封印中醒来……赛蕾西亚牺牲了自己来向父亲证明了人类的伟大，而天使城一族也正是被神灵塞尼斯创建出来、用来保护人类、并负责把女神

之果实护送到神之城的。

剧情结束之后，赛蕾西亚带领大家回到天使城世界树下，并且开启了通往帝国城堡的银河列车停靠站。长老现在正式拜托主角去消除邪恶的源头，打倒帝国军队，让世界回复真正的和平。现在和阿基罗对话还不能让列车启航，必须回去找神父记录一下才行。记录后和阿基罗对话，选择前往帝国城堡即可。

由于现在已经拿到了最后钥匙，可以到世界各地搜刮一下以前落下的宝箱。帝国城堡就位于列车停靠站北方的结界内，靠近结界之后，赛蕾西亚会帮助主角打开结界的入口。进入城堡之后立即会有BOSS战，所以应该提前做好准备。

这次的BOSS是帝国三巨头之一的葛鲁尼克将军，BOSS固定每回合两次行动，而且和两个杂兵一起出现。建议先消灭两个会使用物理攻击的杂兵，然后再对付BOSS就简单了。由于BOSS自己只会使用魔法攻击，所以只要给我方角色使用魔法反弹之后基本上就没有什么威胁鲁。唯一需要小心的是BOSS会使用混乱咒文，一旦队伍中的主力战士中了混乱自相残杀的话，后果将是不堪设想的。

## 帝国攻略



打倒BOSS之后即可进入城堡内部，这个城堡也不算太难，熟悉一下路线即可。城堡里有一个回复点，可以用来回复HP与MP。在城堡最上阶门口会遇到三巨头最后一名，接下来是BOSS战。这个BOSS每回和固定2次行动，特点是物理攻击力非常高，而且还会魔神斩，运气不好一上来就会被全灭。建议大家一定要有全员加防咒文，两轮防御加上来BOSS的物理攻击力就没有太大威胁了，然后即可和BOSS打持久战。

打倒最后一名将军即可进入王座之间，在这里可以看到主角的师父和帝国皇帝正在对峙。原来师父是为了拯救天使而假装栖身于帝国门下的，但是帝国皇帝的实力的确太强，师父两轮下来就被皇帝打得失去还手之力，接下来主角和皇帝对话即可进行BOSS战。

皇帝一共有两个形态，第一个形态比较简单，只要小心BOSS的单体大火球即可。打完第一形态之后，BOSS会变身为第二形态，中间没有回复和存档的机会，一定要节省MP。BOSS的第二形态固定能够两次行动，而且会全员喷火吐息，必须有足够的等级才行。打法方面，建议使用降防+物理攻击的战术，也可以灵活利用蓄力。

打倒皇帝之后，师父终于承认主角已经超过了自己，此时BOSS临死前袭击主角，师父舍身相救，不久师父的灵魂也升天了。现在城堡里通往地下监牢的入口已经打开了，进入地下监牢内部即可拯救剩下的天使们。在地下监牢最深处，主角把一名天使身上的枷锁打开之后，发现这位名叫艾尔吉奥斯的天使才是罪恶的元凶。接下来BOSS战，此战必败。战斗后他说当初天使城和神之城受到袭击就是自己的伎俩，然后召唤出了暗黑龙，直奔神之城而去，并扬言要取代神灵称霸这个世界。艾尔吉奥斯走后，幽灵女拉迪纳再次出现，拉迪纳说艾尔吉奥斯就是自己一直在寻找的人，并且告诉主角一切事情的原委。

原来艾尔吉奥斯一直是那扎姆村的守护天使，300年前由于保护拉迪纳而得罪了帝国军队，在帝国的频繁袭击下终于受伤。这一天帝国再次出兵袭击那扎姆村的时候，长老要求拉迪纳带着艾尔吉奥斯去妖精之泉避难，并给了他们一瓶药水。艾尔吉奥斯带着拉迪纳来到妖



攻略研究

精之泉之后，还是不放心村子的安危，强撑着虚弱的身体要和帝国军队决斗。拉迪纳把长老交付的药水给了艾尔吉奥斯，说这是村子里能治百病的秘药，肯定能让艾尔吉奥斯的身体迅速康复。而艾尔吉奥斯刚吃了药才发现这瓶药原来是安眠药……自己很快就进入了梦乡，拉迪纳对着熟睡的艾尔吉奥斯说这也是长老的安排，为了保护他们俩的安全。但是突然间长老带着帝国军队出现在拉迪纳他们面前，原来这一切是长老的计策，长老为了村子的安全而故意出卖了艾尔吉奥斯。但是残酷的帝国军得逞之后并没有履行先前保证长老和拉迪纳生命安全的承诺，反而无情的杀害了他们。从此拉迪纳的灵魂一直在四处游荡，寻找机会见到艾尔吉奥斯向他解释这一切都是误会。

## 最终决战



阿基罗出现在主角面前，说救出来的天使们都安排到银河列车里就坐了，并邀请主角回到天使城上去。回到天使城把一切向长老汇报之后，长老也说天使界下级不能反抗上级这是规矩，艾尔吉奥斯现在已经没有人能和他对抗了……此时女神的声音呼唤主角，邀请主角到世界树旁边去。

来到世界树之后，女神交给主角一块女神之果实，女神说吃了果实主角就能变成人类了，这样就可以无视天使界的规矩和艾尔吉奥斯战斗了。主角乘上银河列车，和阿基罗对话之后即可吃掉女神之果实，然后选择前往神之城。神之城现在已经在艾尔吉奥斯的支配下完全变了样子，现在要前往神之城最高处，和BOSS进行最后决战。由于是最后的迷宫了，里面出没的敌人非常棘手，不过宝箱里也能找到不少好东西。在迷宫前进的途中会分别遇到先前帝国的3个将军，对方的招式基本上没有变化，只不过HP减少、攻击力增加了一些，这里由于篇幅所限就不再重复介绍了。

来到神之国最上层即可见到最终BOSS艾尔吉奥斯，和他对话之后开战。这个BOSS不算太难打，基本上就是物理攻击和一些小魔法，只要提升全员防御力即可轻松迎战。战胜后BOSS逃走，出门会发生剧情，主角掉到神之城中央部位，此时可以先回去补充MP并存档，当然如果对自己的实力有信心可以直接继续挑战下一个BOSS。

和艾尔吉奥斯对话之后对方这次会召唤出暗黑龙，接着又是BOSS战。暗黑龙最讨厌的招数是暗之波动，同时降低我方全员角色的防御力和速度，必须及时使用对用的咒文补回来才行，此外也必须小心BOSS的单体强力暗属性咒文。不过好在暗黑龙不会冻结波动，看着有什么能加的状态咒文全都给同伴加上，这个BOSS也不算太难。

打完暗黑龙之后，主角还能自由行动，建议先回去保存一下记录并补充MP，接下来就是最终决战了。最终BOSS是艾尔吉奥斯的魔化形态，对方的招式多种多样，经过这么长时间的战斗想必大家已经积累了不少战斗经验，如果感觉到实力悬殊太大，还是老老实实回去练级去吧。提醒一下BOSS最强的马丹特咒文能够给全体造成200点以上伤害，大家先留意一下自己同伴的HP上限吧……

战斗胜利之后，艾尔吉奥斯试图释放自己的最强力量，毁灭整个世界。但是就在这千钧一发之际，女幽灵拉迪纳出现，并带来了艾尔吉奥斯当年送给自己的首饰……艾尔吉奥斯得知事情的真相以后，终于认识到自己行为的愚蠢，于是自己的灵魂也和拉迪纳



一起升天。之后女神赛蕾西亚终于恢复自己本来的面貌，并向主角致谢，天使城中的所有天使也化为了空中的星星，永远保佑着生活在地面上的人类们。

## 通关之后

按照DQ系列的惯例，通关之后冒险当然不会结束，本作也一样。由于在通关之前无法获得飞行道具，很多场所都无法到达，而且某些特定的任务必须通关之后才能开启。



等待通关画面结束，存档完毕之后画面会直接切换到达玛神殿左边的银河列车停靠点。先来到达玛神殿南方的小渔村，来到奥莉卡家和奥莉卡对话之后得知真海神的情报，接着领到一个任务。奥莉卡说村子里很早以前有一位女巫知道召唤海神的方法，但是女巫很早就已经去世了。接着夜晚来到海边，可以看到一位老奶奶的幽灵，和他对话之后选择“否”，即可得知召唤海神需要水之羽衣（みずのはごろも）、海鸣之杖（うみなりの杖）和水镜之盾（みかがみの盾）三件装备。其中水之羽衣可以在多米尔火山的防具店里买到，海鸣之杖可以在沙漠王城的武器店买到，而水镜之盾只有通关之后从森特修塔因城新开的防具店里才能买到，当然也可以通过炼金合成来获得。准备完三件装备之后，和奥莉卡对话，奥莉卡会说自己在后山山顶上等着主角。从小渔村另外一个出口出去，到达后山山顶上即可见到奥莉卡，把三件装备同时给同一个角色装备之后再和奥莉卡对话，接着会发生剧情，真的海神出现，接下来BOSS战。

真海神基本上招数和以前那个BOSS都是一样的，不过这次能力大幅强化，不仅每回合固定2次行动，而且可以使出全体80点伤害的强化海啸攻击。对于已经打倒最终BOSS的主角来说，对付现在的海神当然不在话下。不过，海神的会心一击大概能构成250点前后伤害，大家要做好心理准备。

打倒海神之后，海神交给奥莉卡一个父亲的遗物，同时又给了主角一个女神之果实。主角吃掉果实之后，现在终于恢复了天使一半的能力，可以看见妖精、阿基罗和银河列车了。接着画面自动切换到银河列车上，阿基罗交给主角一个口笛，在大地图画面使用口笛可以随时召唤银河列车，乘坐银河列车就能飞越一切障碍，在大地图上畅所欲游了。

通关之后主要的乐趣在于任务和藏宝图迷宫，而藏宝图迷宫最深处有强力的BOSS等待玩家去挑战，而且藏宝图迷宫里可以得到非常珍贵的最强装备炼成素材。此外，满足特定的条件之后，可以挑战DQ1~8代所有的最终BOSS，所以说DQ9的真正乐趣是从通关之后才开始的，好了，剩下的就交给大家自己去探索吧。



## 玩后感

大概花了40个小时打穿了本作，总体感觉还算良好。游戏的可玩性要素非常多，即使通关过后仍然有很多需要刷素材、做任务的地方。和NDS上的众多RPG相比，本作的素质绝对是其他游戏望尘莫及的。不过，站在传统DQ玩家的角度来看，本作中加入了太多网游化的要素，而且部分剧情及细节处理方面仍然不及系列以往的作品。总之，作为DS上的压轴大戏，推荐所有玩家都可以进行尝试，体验一下国民RPG的庞大魅力。



# 全支线任务详细攻略

## 001人にはやさしく

**任务地点人物：**ウォルロ村教堂门外的女孩マロン，需要本村的主线剧情完毕才会出现。

**接受任务条件：**ウォルロ村主线剧情完毕。

**任务内容：**取回まだらくもいと，出村正右方不远处的蜘蛛网，不过需要绕行，调查上面闪光的地方取得斑纹蛛丝。

**奖励报酬：**ゆめみの花



## 002 ガッツを见せてよ！

**任务地点人物：**セントシュタイン城下町的教会与女子アマリス对话。

**接受任务条件：**无

**任务内容：**B+方向键做个动作（需要在作战菜单中通过动作登录选项进行登录后才可使用）。

**奖励报酬：**习得新的动作【まわる】

## 003传えて！ガッツを！！

**任务地点人物：**同任务2 セントシュタイン城下町的教会与女子アマリス对话

**接受任务条件：**完成任务2

**任务内容：**B+↓ 可以登录四种动作一次展示，按照要求顺序登录然后全部作一遍动作即可（要求顺序是「まわる」「はくしゅ」「ジャンプ」「ガッツポーズ」）

**奖励报酬：**新的动作【祈る】获得

## 004ばんのうぐすりを求めて

**任务地点人物：**剧情发展到能够炼金后前往セントシュタイン城下町与【学者ジーベル】对话后接受。

**接受任务条件：**主线剧情进展到获得炼金炉

**任务内容：**通过炼金获得道具ばんのうぐすり交给依赖人，合成素材：特やくそう 、いやしそう、まんげつそう。

**奖励报酬：**グビアナぎんか、レシピ「ちからのゆびわ」、レシピ「スライムピアス」、レシピ「ちょうネクタイ」、レシピ「はやてのリング」、レシピ「いのりのゆびわ」、レシピ「命のゆびわ」

## 005おくすりをください

**任务地点人物：**セントシュタイン进城后从左上楼梯到达2层房间内与2F的士兵对话。

**接受任务条件：**无

**任务内容：**给依赖人带回やくそう、まんげつそう、どくけしそう，前2种能在エラフィタ村买到，どくけしそう出城上方的毒沼中能够采集到。

**奖励报酬：**グビアナどうか

## 006おくすりをください

**任务地点人物：**同任务5セントシュタイン进城后从左上楼梯到达2层房间内与2F的士兵对话。

**接受任务条件：**完成任务5

**任务内容：**把きよめの水带给ウォルロ村桥中央的村民，然后回去与士兵对话。きよめの水可以前往ふなつきば内正上方的瀑布处获得。

**奖励报酬：**命のきのみ

## 007气がかりなスキマ

**任务地点人物：**与セントシュタイン王城1楼右上井内的男子对话。

**接受任务条件：**无

**任务内容：**打史莱姆会掉落任务道具スライム



ゼリー，随后交给依赖人。

**奖励报酬：**ちからのたね

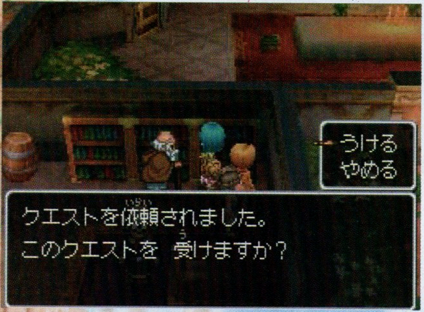
## 008だいじな所の黒インク

**任务地点人物：**セントシュタイン王城内中间左侧小房间书架旁的老爷爷イロホン接受任务。

**接受任务条件：**无

**任务内容：**给爷子带回まほうのせいすい，可以通过炼金获得，素材：せいすい、まりょくの土、花のみつ。也可以在ツォの浜购买。

**奖励报酬：**ふしぎなきのみ




## 009小悪魔のマストアイテム

**任务地点人物：**封印病魔后前往セントシュタイン城下町防具店与ジュリア对话。

**接受任务条件：**主线完成封印病魔剧情后

**任务内容：**王城北面エフィラタ村附近，击破怪物かまっち获得掉落道具よるのとばり，交给委托人。

**奖励报酬：**うつくしそう

## 010こうもり羽のかみかざり

**任务地点人物：**セントシュタイン出城右上角关卡处与士兵パーシー对话，随后到桥左边的小房子内与屋内人对话接受任务。

**接受任务条件：**剧情发展到可过桥

**任务内容：**击破怪物 タホドラキー 获得掉落道具ねこうもりのは，交给依赖人即可，怪物出现地点和任务009相同。

**奖励报酬：**200G

## 011しあわせ だつごく计画

**任务地点人物：**ベクセリア井下面的牢房中的男子对话接受任务。

**接受任务条件：**得到さいごのカギ才可接受，カデスの牢狱的宝箱中

**任务内容：**炼金合成任务道具：てつのクギ×5、てつこうせき、ドリルナックル

ドリルナックル、てつこうせき：ドミール火山怪物掉落。

**奖励报酬：**しわよせのぼうし

## 012上品ファッションで決めろ

**任务地点人物：**ツォの浜宿屋内的パラペータ处接受任务。

**接受任务条件：**主线进展到海边的洞窟剧情完成后

**任务内容：**使得かっこよさ（魅力）达到250以上。

**奖励报酬：**通过装备防具提升，如：主角装备いやしのメガネ、エルシオンブレザー、エルシオンズボン／スカート、皮のくつ

## 013もやせよ炎を

**任务地点人物：**「カラコタ桥」桥左下的老人处接受任务。

**接受任务条件：**无

**任务内容：**给老爷子能够燃烧的东西例如うまのふん或者ガマのあぶら都可以的。

**奖励报酬：**金钱1G

## 014フカフカ　フワフワ！

**任务地点人物：**カラコタ桥底层右上房间内的男子对话获得。

**接受任务条件：**ビタリ山主线剧情结束后

**任务内容：**给他やわらかウール，怪物ゴートドン会掉落。

**奖励报酬：**しょくにんのベルト




## 015おねがい天使さま

**任务地点人物：**剧情进行到ビタリ山时，在山顶桥边躺在地上的冒险者处接受。

攻略研究

**接受任务条件：**剧情推展到ビタリ山
**任务内容：**给依赖人道具特やくそう，可通过两个上级药草炼金合成。
**奖励报酬：**藏宝图

## 016にゃー にゃにゃー！

**任务地点人物：**サンマウロ内屋子里的猫处接受任务。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**装备ねこみみバンド和猫对话即可。
**奖励报酬：**キトンシールド

## 017キノコのこのこ

**任务地点人物：**ウォルロ村入口处附近民家内マッシュ处接受任务。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**需要做便当的材料蘑菇，分别5个うるわしキノコ 和 5个げんこつダケ。
**奖励报酬：**无

## 018ぼくらのかわいいペット

**任务地点人物：**ウォルロ村
**接受任务条件：**剧情发展到アユルダーマ岛以后。
**任务内容：**装备スライムヘッド，スライムの服，スライムピアス后和史莱姆战斗，
**奖励报酬：**スキルの实

## 019ふんぬぬぬぬ……！！

**任务地点人物：**セントシュタイン城下町宿屋上面的老爷子处接受任务。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**通过炼金ちからの指轮与ルビーの原石合成获得ちからのルビー。原石ルビーのげんせき在カラコタ地方的北方瀑布处采集获得。ちからのゆびわ可以到サンマロウ那栋豪宅的二楼宝箱中取得，其中开启宝箱需要钥匙まほうのカギ。
**奖励报酬：**命のゆびわ

## 020あやしいマスク

**任务地点人物：**セントシュタイン城下町左上的小屋内与ジュスティーヌ对话接受任务。
**接受任务条件：**自由使用船以后
**任务内容：**通过炼金合成パピヨンマスク给依赖人即可。
**合成素材：**バタフライマスク：サークレット、ちょうのはね×2、あやかしそう×2，3种素材合成获得
よるのパピヨン：バタフライダガー、やみのターバン、ちょうのはね×5，3种素材合成获得。
**奖励报酬：**ピンヒール、ジャガードレス

## 021ぜいたくな石やきイモ

**任务地点人物：**セントシュタイン城下町大婶ヌラ对话接受。
**接受任务条件：**自由使用船以后
**任务内容：**通过炼金 使用素材：ほしのカケラ×2、かがみ石×3、ヘパイトスのひだね合成出たいようの石。
**奖励报酬：**せいじゃのはい

## 022服职人パラペーリ

**任务地点人物：**セントシュタイン城下町防具屋内的诗人对话接受任务。
**接受任务条件：**主线剧情推进到获得船后
**任务内容：**炼金制作しっこくのマント，需要素材以下3种：
やみのころも：ドミールの里的商店能买到。
こうもりのはね×4：蝙蝠怪物会掉落。
あくまのタトゥー×3：编号103的アーゴンデビル恶魔身上可以偷到。
**奖励报酬：**きようさのたね、つきのおうぎ




## 023历史书をさがせ

**任务地点人物：**セントシュタイン城1楼书柜前的老爷爷，就是任务8同样的委托人。
**接受任务条件：**完成前面的任务
**任务内容：**在3楼宝物库中已经打开的空宝箱里得到よごれた纸切れ，解读后再给他3个まほうのせいすい。

奖励报酬：まりょくのたね×3

## 024まもれ！麦！

**任务地点人物：** エラフィタ村的农民ヘナトト对话接受任务。

**接受任务条件：** 到达アユルダ—マ岛后，同伴至少一人等级达到25级以上

**任务内容：** 赶走10只ひとくいが，出村麦地里可以发现目标怪物。战斗中一直使用防御指令直到ひとくいが自己逃跑。

**奖励报酬：** まもりのたね，可重复接受任务，第一次完成后的奖励为“ガマのあぶら”

## 025窗边のダミ声男

**任务地点人物：** エラフィタの村の教会附近的ガオガ。

**接受任务条件：** 剧情发展到达アユルダ—マ岛以后

**任务内容：** 通过炼金制作さえずりのみつ交给委托人。

**素材：** 花のみつ×3 ダダマルダ山右下角能采集到。

きよめの水 可以前往ふなつきば内正上方的瀑布处获得。

ゆめみの花×5 サンマロウ地图左下角突起的区域尽头采集获得。

**奖励报酬：** クビアナきんか



## 026じじいとテンツク

**任务地点人物：** ベクセリア镇长房子左边的老人タッ

**接受任务条件：** 无

**任务内容：** ベクセリア村周围10只テンツク。

**奖励报酬：** へびのぬけがら

## 027月夜のなみだ

**任务地点人物：** ベクセリア城镇内右上角道具店旁边的ア—ネスト对话接受任务

**接受任务条件：** 剧情推展到达アユルダ—マ岛以后。

**任务内容：** 把にじいろの布きれ交给本镇教会的修女，需要通过炼金，素材：

よごれたほうたい×3、ひかりの石、あまつゆのいと。

**奖励报酬：** エルフのおまもり

## 028デザートクラブ

**任务地点人物：** ダビアナ城左下有块标牌，调查背面接受任务。

**接受任务条件：** 无

**任务内容：** 干掉10只怪物デザ—トランナ—同时收集10个サンドフル—ツ，随后交给ダビアナ城左上的舞厅后台的委托人。

**奖励报酬：** プラチナこうせき



## 029ゴールドメッキマン

**任务地点人物：** グビアナ兵士吉め所的1楼士兵ホラン对话接受。

**接受任务条件：** 无

**任务内容：** 怪物ゴ—ルドメッキマ出没于グビアナ砂漠，盗贼杀死ゴ—ルドマン就可以。

**奖励报酬：** 1000G

## 030マミ—のほうたい

**任务地点人物：** グビアナ 兵士吉め所2楼士兵ナイゲル。

**接受任务条件：** 无

**任务内容：** 收集5个ほうたい绷带，绷带怪物マミ—掉落。

**奖励报酬：** まもりのルビ—

## 031ボクのアイドル

**任务地点人物：** グビアナ城的左上角舞厅内的

中间位置的男子。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**收集5个メイジキメラのはね，怪物メイジキメラ掉落。
**奖励报酬：**マジカルスカート




## 032デザートタンクの油

**任务地点人物：**グビアナ集市中间的旅の商人ウージョ。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**取得デザートタンクの油。
**奖励报酬：**マジカルスカート

## 033おどる大先生

**任务地点人物：**グビアナ城左上角房间的书架接受任务。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**前往カルバドの集落外面大草原与怪物おどるほうせき战斗，击败几次后会发生事件，习得新动作【ベリーダンス】。
**奖励报酬：**习得新动作【ベリーダンス】

## 034见知らぬ两亲

**任务地点人物：**与集落宿屋左边的少女フルーフ对话可以接受任务。
**接受任务条件：**カルハドの集落的剧情发展结束
**任务内容：**需要获得真美少年与大自然のアイドル的称号。称号获得与属性中的おしゃれ值有关，获得美少年称号おしゃれ值是301。大自然のアイドル这个称号可能需要更高的おしゃれ值。
**推荐装备：**フイレムカッター、みかがみの盾、バッファローメット、ドラゴンメイル、マタドールグラブ、まもりのスパッツ、あらしのブーツ、女神のゆびわ。
**奖励报酬：**古强者のかぶと

## 035ラボルチュの大事な人形

**任务地点人物：**与集落最左边房间内的ヘンチビシ对话接受任务。
**接受任务条件：**カルハドの集落的剧情发展结束后
**任务内容：**本任务需要催眠怪物ヒババンゴ，然后用偷窃技能偷出人偶。附近的领域大草原上会有该怪物，催眠可以利用僧侣的催眠魔法ラリホー。
**奖励报酬：**かたてグローブ

## 036エライのはあたし

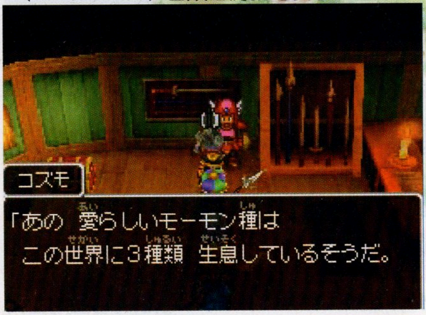
**任务地点人物：**エルシオン学院教会门口的大黑板前少女对话接受任务。
**接受任务条件：**无
**任务内容：**给委托人取得2个まりょくの土、せいすい，在北面的地域可以发现。
**奖励报酬：**习得新动作【エルシオン流あいさつ】

## 037うるわしキノコの世界

**任务地点人物：**获得船后前往大地图东南方的雨の岛接受任务，委托人位于小岛水井内。
**接受任务条件：**获得船后
**任务内容：**给委托人3个うるわしキノコ，获得方法推荐采取。
**奖励报酬：**ぶどうエキス，二次完成任务后变为まじゅうのツノ

## 038かわいいんだモン

**任务地点人物：**与ナザム武器屋的战士コズモ对话可接受任务。
**接受任务条件：**ナザム村的主线剧情发展完毕后
**任务内容：**将委托人道具围巾送给三种不同类型的怪物モーモン：モーモン、ピンクモーモン、マポレーヌ，击败他们就可以了。3种怪物



分别位于ウォルロ村、サンマロ、最终迷宫绝望と憎悪の魔宮

奖励报酬：エルフののみぐくり

## 039幻の巨大魚を追え

任务地点人物：ツォの浜与右下角小屋的オリガ对话

接受任务条件：通关后

任务内容：去宿屋休息到晚上，与海边的幽灵对话。右下的房间与【オリガ】再次对话。前往海边洞窟的秘密岩场，要准备三件装备「うみなりの杖」「水のはごろも」「みかがみの盾」。

うみなりの杖：グビアナ城武器店购买

水のはごろも：ドミールの里防具店购买

みかがみの盾：セントシュタイン城下町防具店购买

前往左边洞窟的ひみつのいわば与オリガ对话，随后干掉召唤出来的怪物。

奖励报酬：アギロホイッスル



## 040恐怖!草食人间

任务地点人物：ウォルロ村的道具店内女子对话

接受任务条件：无

任务内容：打开系统菜单选择最后一项作战里面的倒数第三项，该项为个人档案一かたがき一しょうごう，设定称号为无类の草好き，随后与依赖人对话即可。该称号在使用药草以及解毒草等道具物品合计100次以上的时候获得。

奖励报酬：せかいじゅのしずく×3

## 041おしゃれスライム

任务地点人物：前往ウォルロ村与右方水井附近的学者モードン对话获得任务

接受任务条件：通关

任务内容：前往村外去不停的消灭史莱姆，获




得其稀有掉落道具花。

奖励报酬：すばやさのたね

## 042 しわくちゃの手紙

任务地点人物：与セントシュタイン城右上教会外左侧倒在地上的人对话。

接受任务条件：需要先通关完成任务047后

任务内容：打倒水系藏宝图中的怪物ゴールドタヌ夺回遗书，随后交给ツォの浜的トト。

奖励报酬：ふしぎなボレロ

## 043ワシのメイドを今ここに

任务地点人物：セントシュタイン城下町入口右侧民家内躺在床上的老者对话后接受任务。

接受任务条件：通关后

任务内容：前往カラコタ桥的隐藏商店购买女仆装メイド服、ヘッドドレス，装备后与委托人对话。

奖励报酬：天使のわっか

## 044マダムのあかし

任务地点人物：与ベクセリア村长家门口的女士ジェンヌ对话。

接受任务条件：无

任务内容：用空手的1级技能石つぶて干掉怪物ウドラー，该怪物可以在北面的ダダマルダ山里找到。另外盗贼、武斗家、战斗大师都能够习得石つぶて。

而任务需要战斗胜利后显示的测量度数100CM以上才算完成。

奖励报酬：ちいさなメダル

## 045消えたテスト用纸

任务地点人物：与ベクセリア右下民家前的エミィ对话接受任务。

接受任务条件：无

攻略研究

任务内容：解决小镇周围的怪物，战斗获取3片碎掉的テスト用纸后，返回交给委托人。
奖励报酬：インテリのうでわ

## 046 お受验に协力

任务地点人物：ベクセリア左上角的民家房屋内与ネロマ对话获得任务。
接受任务条件：无
任务内容：需要想办法得到道具：プラチナソード、プラチナシールド、プラチナヘッド和プラチナヘッド。前面3种可以在グビアナ城下町、サンマロウ、グビアナ城下町。3个城镇的武器防具店中购买获得。最后一样道具需要炼金和成才可以。素材：ゴールドメイル、ラチナこうせき、ヘパイトスのひだね。
素材中プラチナこうせき可以在サンマロウ地图版内采集获得，ヘパイトスのひだね炼金ようがんのかけら、まりょくの土、ガマのあぶら合成。
素材ゴールドメイル依然是需要通过炼金合成才可以获得：シルバーメイル、きんのゆびわ、きんのブレスレット3件道具合成。サンマロウ、セントシュタイン、ツォの浜。3地的商店可分别获得上面的道具。
奖励报酬：さとりのワンピース




## 047 まどろみの村

任务地点人物：ツォの浜村长家的男子。
接受任务条件：先完成任务006
任务内容：ウォルロ村与面对瀑布的人对话，随后将获得的きよめの水交给依赖人。
奖励报酬：ふしぎなきのみ

## 048 水……　水を……

任务地点人物：ふなつきば 调查岸边的水桶接受任务。
接受任务条件：需要通关
任务内容：任务需要3种水，せいすい、きよめの水（ふなつきば正上方瀑布处获得）和まほうのせいすい エルシオン学院右上的海岸采集获得。
奖励报酬：まりょくのたね×3




## 049 突击！石マニア

任务地点人物：与石の町左上的ローク对话。
接受任务条件：通关后
任务内容：交给委托人3种石头 ：命の石、せいれいせき、しんかのひせき。
奖励报酬：さびついた盾

## 050シスターのざんげ

任务地点人物：サンマロウ教会右上修女
接受任务条件：通关后
任务内容：任务要求消灭魔兽洞窟的ブラッドマミー直到掉落任务道具魔兽洞窟位于ナザム村西北方。
奖励报酬：しんこうのたね

## 051母へのおくりもの

任务地点人物：与グビアナ城左边士兵值班室的士兵对话。
接受任务条件：无
任务内容：任务需要将天使のソーマ交给ナザム村道具点的妇女，随后把换得的包裹返回交给委托人。
天使のソーマ需要通过ほしのカケラ×2、けんじゃのせいすい×2、天使のはね×2合成获得。
奖励报酬：げんませき

## 052 至高の野菜

任务地点人物：与グビアナ城内左上房间的厨师ホノム对话。


交友 辽宁 赵政 如果把掌机和游戏都当成朋友而不是娱乐对象，那么我们就会有别一番的感觉。
男，18岁，辽宁省沈阳市。

接受任务条件：无
任务内容：把うまのふん×3、うしのふん×7交给エラフィタ村北面的农民ヘナトト，随后与依赖人对话即可。
うまのふん位于エラフィタ地方小湖附近，エラフィタ地方可在エラフィタ地方北侧的牛圈采集获得。
奖励报酬：グビアナきんか

## 053 ようがんまじんの手形

任务地点人物：与ナザム村道具屋内的少年对话。
接受任务条件：无
任务内容：干掉ドミール火山三层的怪物ようがんまじん，获得其掉落任务道具ようがんまじんの手形。
奖励报酬：プリンスコート

## 054 ゴードンヘッドのスタンプ

任务地点人物：ナザム村宿屋里右边的女孩パティ处接受任务。
接受任务条件：无
任务内容：依然是前往ドミール火山，找到怪物ゴードンヘッド，击败它获得任务道具スタンプ。
奖励报酬：プリンセスローブ




## 055精灵の泉

任务地点人物：新手村右边山坡的洞窟内。
接受任务条件：通关获得飞天方舟后
任务内容：委托人的任务是めざめの花，可前往サンマロウ或者打怪掉落，地图中间的一片花草所在的地方可以采集获得。
奖励报酬：ばくだん石

## 056 ビーン　爱のメモリー

任务地点人物：飞到セントシュタイン东边的小岛，与下坡民家内的人对话即可获得任务。
接受任务条件：获得方舟后
任务内容：打倒位于世界地图边界的ヘルダイバー，取回任务道具形见の首饰り。驾驶飞船在世界地图的四个角落往返飞行会有概率遭遇ヘルダイバー。
奖励报酬：まもりのたね

## 057オレの恋人ぽおりーぬ

任务地点人物：セントシュタイン东边的小岛上坡的民家内与其对话。
接受任务条件：获得方舟后
任务内容：击败怪物ピンクモーモン获得任务道具形见の首饰り，怪物位于サンマロウ附近。
奖励报酬：すばやさのたね

## 058 元气のない巨人

任务地点人物：大妈神殿右下的高坡上，与中间巨人身边的孩子对话，需要乘方舟飞到该地点。
接受任务条件：通关后
任务内容：前往藏宝图地下城深处，在敌人アトラスHP700以下时用偷窃技能偷取任务道具巨人のクスリ。
奖励报酬：宝の地图

## 059 ビーナスのなみだ

任务地点人物：东ナザム地区的山顶北边井里的バニーガール。
接受任务条件：通关取得方舟后
任务内容：需要道具メタスラブーツ，交给委托人。
奖励报酬：放たれし运命の地图

## 060 王样のお香

任务地点人物：东ナザム地区的山顶南边井里的マロア。
接受任务条件：通关后取得方舟后
任务内容：需要任务道具花のみつ，さとりそう，あやかしそう，交给委托人。エルマニオン海岸东边取得花のみつ，アイスバリーかいがん北边海岸取得さとりそう，西北ナザム地方西边取得あやかしそう。
奖励报酬：せいれいせき

## 061大魔法使いギビリン

任务地点人物：西ナザム地方的井里ギビリン

对话接受任务。
**接受任务条件：**通关后取得方舟后
**任务内容：**取得咒力のモト，LV20的藏宝图迷宫内会出现的スライムマデュラ掉落。
**奖励报酬：**ほしのカケラ

## 062しかばねのきおく

**任务地点人物：**アイス·バリー海岸小岛的洞窟内接受任务。
**接受任务条件：**通关后取得方舟后
**任务内容：**ツォの浜附近的海和海边洞窟会出现怪物かいぞくウーパー掉落道具。
**奖励报酬：**バラモスの地图 Lv1

## 063 その目を こらして

**任务地点人物：**剑技能30以上
**接受任务条件：**エルシオン学院1F圣堂前的ガザール对话获得任务。
**任务内容：**まじゅうの洞窟右边岛调查红色看板背面，随后返回与任务人对话。
**奖励报酬：**战士の剑




## 064 思いでのバッジ

**任务地点人物：**エルシオン学院1F教会剑の先生ガザール对话获得任务。
**接受任务条件：**剑技能100
**任务内容：**サンマロウ的スライム、グビアナ城的デザートランナー、ウォルロ村的モーモン、ベクセリア的ガチャコッコ、エルマニオン的キラーリカント，按照这样的顺序击败怪物。
**奖励报酬：**剑の秘传书

## 065 打倒！ メタルもどき

**任务地点人物：**エルシオン学院1F体育馆通路枪の先生モリスン处接受任务。
**接受任务条件：**枪技能30以上
**任务内容：**サンマウロ北边洞窟用きゅうしょづき干掉3只メタルブラザーズ。
**奖励报酬：**ハルベルト

## 066 さみだれてヤリ奥义

**任务地点人物：**エルシオン学院1F体育馆通路枪の先生モリスン处接受任务。
**接受任务条件：**枪技能100
**任务内容：**完成5次用さみだれづき同时干掉2只或以上的ダークデンデン。
**奖励报酬：**ヤリの秘传书

## 067 短剑ドロボーを追え

**任务地点人物：**エルシオン学院广场东侧的宿舍食堂内，寻找老板娘短剑老师ネージュ接受任务。
**接受任务条件：**短剑技能30以上
**任务内容：**任务需要用ねむり使デビルスノー进入睡眠状态，随后用ポイズンダガー（短剑技能）干掉怪物获得こわれた料理ナイフ。
**奖励报酬：**こおりのやいば

## 068 短剑奥义への挑战

**任务地点人物：**エルシオン学院广场东侧的宿舍食堂内，寻找老板娘短剑老师ネージュ接受任务。
**接受任务条件：**短剑技能100
**任务内容：**先用ポイズンダガー使てつこうまじん进入中毒状态，接着使用技能タナトスハント灭掉怪物，重复10次以上。
**奖励报酬：**短剑の秘传书

## 069 ワシのコリをほぐして

**任务地点人物：**エルシオン学院西北椅子上的ゲンカク处接受任务。



接受任务条件：杖技能30以上

任务内容：カラコタ桥西边港口跟道具店紫衣服NPC对话，随后前往ツォの浜西の洞窟击败怪物かいぞくウーパー，掉落肩たたき杖后完成任务。

奖励报酬：まてきの杖

## 070ワシのコシを治して

任务地点人物：エルシオン学院西北椅子上的ゲンカク处接受任务。

接受任务条件：杖技能100

任务内容：击败ツォの浜西の洞窟内的怪物かいぞくウーパー，获得其掉落道具拐杖，返回交任务。

奖励报酬：杖の秘传书

## 071黄泉送り

任务地点人物：エルシオン学院1F棍の先生クレイブ处接受任务。

接受任务条件：棍技能30以上

任务内容： 前往ガナン帝国城下方海域找到ゾンビナイト，使用技能黄泉送り击败它，从骷髅骑士手里获得任务道具。

奖励报酬：ぶしんの棍




## 072あなたを想って

任务地点人物：エルシオン学院1F棍の先生クレイブ处接受任务。

接受任务条件：棍技能100以上

任务内容：夜晚在エルシオン学院1F体育馆通路与クレイブ对话后出现幽灵接到任务，使用武器ものほしざお。用普通攻击杀死ハヌマーン得到棍の卷物完成任务。

奖励报酬：棍の秘传书

## 073ムチを たのむ

任务地点人物：エルシオン学院2F东侧教室ナミンゴ。




接受任务条件：ムチ技能30

任务内容：前往灯塔找他说话，随后击败グビアナ城周围的サンドシャーク掉落任务道具。

奖励报酬：はがねのムチ

## 074ムチ界のホープをキミに

任务地点人物：エルシオン学院2F东侧教室ナミンゴ

接受任务条件：ムチ技能100

任务内容：前往灯塔找他说话，然后用皮のムチ干掉ヘルジャッカル和スケアリードッグ，ヘルジャッカル出现在龙のもん·龙のしっぽ地方、スケアリードッグ出现在ガナンていこく领地。

奖励报酬：ムチの秘传书

攻略研究

## 075コレクターズアイテム

任务地点人物：エルシオン学院1F图书室爪の先生クローイン。

接受任务条件：ツメ技能30以上

任务内容：使用技能裂钢拳干掉カルハドの集落周围アイアンクック，获取任务道具10个はがねの尾羽。

奖励报酬：オオワシのツメ

## 076 3人の弟子

任务地点人物：エルシオン学院1F图书室爪の先生クローイン。

接受任务条件：ツメ技能100以上

任务内容：全员装备ツメ依次干掉エルシオン学院南海岸的キラーリカント，ガナン帝国城地下的クローハンズ，世界地图里海的东北角的キラークラブ。

奖励报酬：ツメの秘传书

## 077つめたいのがお好き

任务地点人物：エルシオン学院2F通路东端扇

の先生フェイ处接受任务。
**接受任务条件：**おうぎ技能30以上
**任务内容：**需要任务道具冰鸟のはね，エルマニオン海岸的ランドンクイナ会掉落。
**奖励报酬：**びゃっこのおうぎ




## 078アレのためなら……

**任务地点人物：**エルシオン学院2F通路东端扇の先生フェイ处接受任务。
**接受任务条件：**おうぎ技能100以上
**任务内容：**需要装备うさみみバンド、うさぎのおまもり，随后使用技能おうぎのまい杀1只魔兽洞穴的はぐれメタル。カラコタ桥秘密商店可购买うさみみバンド、エラフィタ村道具店购买うさぎのおまもり。
**奖励报酬：**おうぎの秘传书

## 079オラのオノ

**任务地点人物：**エルシオン学院中央广场斧の先生ヨサック。
**接受任务条件：**オノ斧技能30以上
**任务内容：**给他任务道具ヨサックのオノ，ヤハーン湿地的ウドラー会掉落。
**奖励报酬：**たつじんのオノ

## 080まじん斩れ！

**任务地点人物：**エルシオン学院中央广场斧の先生ヨサック。
**接受任务条件：**オノ斧技能100以上
**任务内容：**用技能まじん斩り分别消灭ドミール火山出没的怪物ようがんまじん、ガナン帝国城地下的てっこうまじん、アルマの塔的だいまじん各3只。
**奖励报酬：**オノの秘传书

## 081ハンマーチャンス！

**任务地点人物：**エルシオン学院2F美术室内的ミズッチ对话获得任务。
**接受任务条件：**ハンマー技能30以上
**任务内容：**前往グビアナ下水道，击败ジェリーマン获得任务道具ねばねばゼリー。
**奖励报酬：**大地のかなづち

## 082こうらを背負って

**任务地点人物：**エルシオン学院1F正面入口左边房间的ハンマーの先生メイ对话获得任务。
**接受任务条件：**ハンマー技能100以上
**任务内容：**装备カメのこうら使用技能ラストバッター干掉怪物はぐれメタル，カメのこうら可在防具店购买获得。
**奖励报酬：**ハンマーの秘传书

## 083弓使いの条件

**任务地点人物：**エルシオン学院1F体育馆的弓使いガルシス对话接受任务。
**接受任务条件：**弓技能30以上
**任务内容：**用バードシュート干掉10只アサシンエミュー。
**奖励报酬：**あらしの弓




## 084トップをめざせ！

**任务地点人物：**エルシオン学院1F体育馆的弓使いガルシス对话接受任务。
**接受任务条件：**弓技能100
**任务内容：**使用技能さみだれうち打死10只ボストロール，怪物位于ガナン帝国城地下，随后返回与委托人对话。随后需要道具ビクトリーパンツ，在船内部调查书架得到合成配方。ブーメランパンツ击败怪物ボストロール掉落，とうこんエキス可通过炼金合成获得。
全部收集完毕后交给委托人。
**奖励报酬：**弓の秘传书


交友 江苏 刘栋
人无完人，那就玩吧。
男，20岁，江苏省江阴市。

## 085もどれブーメラン！

**任务地点人物：** エルシオン学院南西广场少年ルルズ。

**接受任务条件：** ブーメラン技能30

**任务内容：** 用パワフルスロー打死金属史莱姆，随后前往ヤハーン湿地东边桥上与类似教师的人对话。

**奖励报酬：** イーグルフェザー




## 086 それいけ！どうくつ探险队

**任务地点人物：** エルシオン学院南西广场少年ルルズ。

**接受任务条件：** ブーメラン技能100

**任务内容：** 接完任务去校舍2F美术教室调查雕像底下，纸条提示了三种怪的特点，然后回去跟マリア对话得到3个提示。装备上ブーメラン灭掉海之洞穴里的ガマキャノン，サンマロウ北洞穴的メタルハンター，魔兽洞穴的うごくせきぞう。

**奖励报酬：** ブーメランの秘传书

## 087プリスナーのお气に入り

**任务地点人物：** エルシオン学院1F学　室旁边的房间的盾の先生プリスナー处接受任务

**接受任务条件：** 盾技能30以上。

**任务内容：** 用盾ガード防御魔物攻击10次

**奖励报酬：** ホワイトシールド

## 088プリスナーの盾

**任务地点人物：** エルシオン学院1F学　室旁边的房间的盾の先生プリスナー处接受任务。

**接受任务条件：** 盾技能100

**任务内容：** 用シールドアタック干掉10只ガナン帝国城周围的怪物キラーマシン。

**奖励报酬：** 盾の秘传书

## 089素手で战うということ

**任务地点人物：** 前往エルシオン学院1F体育馆素手の先生クウォン处接受任务。

**接受任务条件：** 素手技能30以上

**任务内容：** 用せいけんづき干掉10只ガメゴン，怪物出现在ヤハーン湿地。

**奖励报酬：** いかりのタトゥー

## 090徒手空拳の试练

**任务地点人物：** 前往エルシオン学院1F体育馆素手の先生クウォン处接受任务。

**接受任务条件：** 素手技能100

**任务内容：** 空手杀死50只藏宝迷宫10层以下的怪物。

**奖励报酬：** 素手の秘传书

## 091小さな村の用心棒

**任务地点人物：** ナザムの村左下角的农民トクゾー。

**接受任务条件：** 战士LV15以上

**任务内容：** 用くちぶえ激怒怪物，然后用普通攻击打出会心一击杀死它，要进行如此3次。

**奖励报酬：** 战士のよろい

## 092 3人の战士

**任务地点人物：** ナザムの村左下角的农民トクゾー。

**接受任务条件：** 战士LV40以上

**任务内容：** 前往ドミール火山，找到怪物りゅう兵士，激怒对方状态下干掉其10次即可。

**奖励报酬：** 战士の秘传书




## 093タマゴの守り人

**任务地点人物：** ナザム村中的井里的老者。

**接受任务条件：** 组队内有等级15以上的僧侣

攻略研究

**任务内容**：在ナザム村周围战斗，战斗中防御怪物攻击30次，就是使用防御指令。
**奖励报酬**：ぎょうじゃのほうい、にそうのころも




## 094慈爱の心

**任务地点人物**：ナザム村中的井里的老者。
**接受任务条件**：组队内有等级40以上的僧侣 完成任务093
**任务内容**：战斗中使用ベホイム大回复至于濒死的队友20次（包括自己），注意所谓濒死就是HP。减少到呈黄色表现状态。
**奖励报酬**：そうりょの秘传书

## 095杖の妖精

**任务地点人物**：与达玛神殿宿屋掌柜对话
**接受任务条件**：队伍里要有LV15以上的魔法师
**任务内容**：接受任务后玩家可获得「ようせいの杖」，装备起来用法师的初级魔法メラ消灭10只怪物。
**奖励报酬**：まじないしの服、まじょの服

## 096妖精のねがい

**任务地点人物**：在达玛神殿的宿屋接受任务。
**接受任务条件**：需要法师达到40级以上且完成了上面的任务95
**任务内容**：装备妖精の杖用普通攻击解决 位于エルシオン学院地下校舍的 10只デスプリースト。
**奖励报酬**：まほうつかいの书、ようせいの杖

## 097ハオチュンの试练

**任务地点人物**：达玛神殿门口接取任务。
**接受任务条件**：队伍里要有15级以上的武斗家，另外同样是这里的相关主线剧情已经完结
**任务内容**：使用武斗家きあい的1级技能おたけび成功恐吓怪物リカントマルム后，在干掉保持被恐吓状态的怪物。如此灭掉5只怪物后完成任务。
リカントマルム位于サンマロウ地方北面的森林。
**奖励报酬**：しんそくのパオ

## 098武斗家のきわみ

**任务地点人物**：与达玛神殿门口右边的老头对话可以接受任务。
**接受任务条件**：组队中必须有达到40级以上武斗家才能够接受任务。
**任务内容**：用普通攻击的爆击解决10只ゴーレム，注意影响爆击率的是属性中的きようさ，通过装备来提升这个参数才能很好的完成任务。
**奖励报酬**：ぶとうかの秘传书

## 099盗贼团の仲间入り

任务地点人物：カラコタ桥酒场盗贼デュリオ。
**接受任务条件**：组队内有等级15以上的盗贼职业同伴
**任务内容**：调查サンマロウ北的洞窟，使用偷窃技能 ぬすむ从怪物メタルハンター身上取得道具しさんかのざいほう。
**奖励报酬**：きぞくのジャケット、きぞくのチェニック、1000G



## 100デュリオのカタキ讨ち

**任务地点人物**：カラコタ桥酒场盗贼デュリオ
**接受任务条件**：组队内有等级40以上的盗贼职业同伴。
**任务内容**：前往カズチャ村 B1，从ようじゅつし身上偷取道具ムーンダイヤモンド，限定B1这一层才能偷成功。
奖励报酬：盗贼の秘传书

## 101艺人パノンの大特训！

**任务地点人物：**与达玛神殿B1F的幽灵对话

**接受任务条件：**组队中有15级以上的旅艺人才能接受

**任务内容：**战斗中使用技能おうえん令队友进入满气状态Super High Tension5次。

**奖励报酬：**ダンサーのシャツ、おどりこのドレス

## 102一流艺人への道

**任务地点人物：**达玛神殿B1F的幽灵艺人パノン对话

**接受任务条件：**旅艺人LV40以上的旅艺人才能接受

**任务内容：**战斗中成功使用技能かいしんのボケ5次。完成后和委托人对话，随后前往セントシュタイン城里左边下楼右下角牢房找男子对话，完成后回去与委托人对话完成任务。

**奖励报酬：**旅艺人の秘传书

## 103バトルマスターの心得

**任务地点人物：**与达玛神殿B1F的神父对话

**接受任务条件：**ダーマの塔剧情后

**任务内容：**Super High Tension爆气状态用剑系1级技能龙斩干掉5只史莱姆。可以使用武斗家的3级技能ためる或者おうえん。

**奖励报酬：**转职战斗大师

## 104ゲルザーの挑战

**任务地点人物：**アシュバル地方东の小岛上的ゲルザー对话接受任务。

**接受任务条件：**组队中有战斗大师LV15以上

**任务内容：**用技能すてみ杀死10只怪物ストロングアニマル。



**奖励报酬：**コンバットアーマー、コンバットメイル

## 105ゲルザー！最后の胜负！

**任务地点人物：**アシュバル地方东の小岛上的ゲルザー对话接受任务。

**接受任务条件：**组队中有战斗大师LV40以上

**任务内容：**任务要求在自己中毒的状态下，使用技能すてみ后，在使用技能もろば斩り击败ドミール火山里的绿龙3次以上。

**奖励报酬：**バトルマスターの书

## 106导かれし精灵たち

**任务地点人物：**グビアナ城的圣骑士处接取任务。

**接受任务条件：**ダーマの塔剧情后

**任务内容：**出城后用战士的ゆうかん系技能“かばう”帮助队友防御攻击10次。

**奖励报酬：**可以转职为圣骑士




## 107パラディン胜负！！

**任务地点人物：**グビアナ城城顶的圣骑士パスリィ对话接受任务。

**接受任务条件：**组队中有圣骑士LV15以上

**任务内容：**用技能やいばのぼうぎょ反射干掉怪物じごくのよろい，怪物出没于幽灵村。

**奖励报酬：**ホーリーチェイン、チェインドレス

## 108パラディン 最强决定战！！

**任务地点人物：**グビアナ城城顶的圣骑士パスリィ对话接受任务。

**接受任务条件：**组队中有圣骑士LV40以上

**任务内容：**使用技能HPパサー给同伴补血5次以上。

**奖励报酬：**パラディンの秘传书

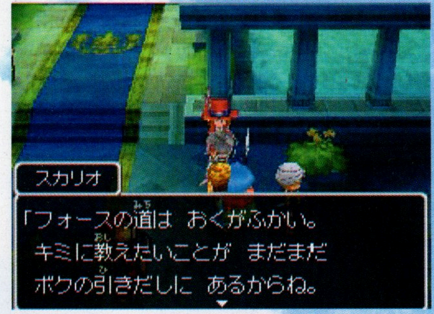
## 109フォースイメージ

**任务地点人物：**ダーマ神殿1F魔法战士スカリオ对话接受任务。

**接受任务条件：**ダーマの塔剧情后

**任务内容：**在使用魔结界的状态下解决3只金属史莱姆，必须由释放结界法师最后消灭怪物。

**奖励报酬：**可以转职成魔法战士




## 110スカリオさまのフォース道

**任务地点人物：**ダーマ神殿1F魔法战士スカリオ对话接受任务

**接受任务条件：**组队中有魔法战士LV15以上

**任务内容：**成功使用降防的ルカニ2次，然后用魔法战士的技能ファイアフォース后物理攻击杀死ホワイトランサー10只。ホワイトランサー出没于冰源。

**奖励报酬：**フェンサーコート、フェンサードレス

## 111フォース爱よ！永远に！

**任务地点人物：**ダーマ神殿1F魔法战士スカリオ对话接受任务。

**接受任务条件：**组队中有魔法战士LV40以上

**任务内容：**要用火 冰 风 暗 光5个力量杀死5种指定怪物，对应的属性打有该属性抗性的怪。特别指出ようがんまじん在白龙的火山迷宫。

**奖励报酬：**魔法战士の秘传书

## 112サバイバルの知恵

**任务地点人物：**ビタリ山的游侠プーディー处接转职任务。

**接受任务条件：**ダーマの塔剧情后

**任务内容：**令5只メイジキメラ中毒而死，推荐使用武器匕首1级技能ポイズンダガー。

**奖励报酬：**转职为游侠

## 113レンジャーの心

**任务地点人物：**ビタリ山レンジャーのプーディー处接受任务。

**接受任务条件：**组队中有游侠LV15以上

**任务内容：**使用技能くちぶえ激怒怪物，随后用技能なだめる使得被激怒的怪物平静，如此反复20次。

**奖励报酬：**大地のキルト

## 114本物のレンジャー

**任务地点人物：**ビタリ山レンジャーのプーディー处接受任务

**接受任务条件：**组队中有游侠LV40以上

**任务内容：**一回合内杀死满血的ギガントヒルズ

**奖励报酬：**レンジャーの秘传书

## 115 本棚に眠る大贤者

**任务地点人物：**调查ガナン帝国城2楼北面的书架。

**接受任务条件：**使用1级火魔法メラ解决5只トロルキング

**任务内容：**ダーマの塔剧情后

**奖励报酬：**转职为贤者

## 116まだまだ眠る大者

**任务地点人物：**ガナン帝国城2F调查北边书柜。

**接受任务条件：**组队中有贤者LV15以上

**任务内容：**用イオ干掉任务15获得的藏宝图里的BOSS黑龙丸。

**奖励报酬：**贤者のローブ




## 117大贤者のヒミツ

**任务地点人物：**ガナン帝国城2F调查北边书柜。

**接受任务条件：**组队中有贤者LV40以上

任务内容：用ドルマ干掉LV46的藏宝图BOSS アトラス。
**奖励报酬**：用イオ干掉015给的地图里的BOSS黑龙丸



## 118さあ！キミもスターよ！

**任务地点人物**：グビアナ城下町左上角舞厅内的サルバリータ处接受任务。
**接受任务条件**：通关后
**任务内容**：用艺人技能火ふき芸吐火干掉怪物クラウンヘッド，该怪物在LV70以上宝图等高级藏宝图里。
**奖励报酬**：转职スーパースター 超级明星

## 119ファンは大切よね！

**任务地点人物**：グビアナ城下町左上角舞厅内的サルバリータ处接受任务。
**接受任务条件**：组队中有超级明星LV15以上
**任务内容**：用超级明星专属技能サインぜめ爆击杀死1只怪物。
**奖励报酬**：ドハデなスーツ

## 120トップスターよ！再び！

**任务地点人物**：グビアナ城下町左上角舞厅内的サルバリータ处接受任务。
**接受任务条件**：组队中有超级明星LV40以上
**任务内容**：任务要求消灭怪物クラウンヘッド10只，不过需要超级明星专属技能メイクアップ大副提高自己的魅力后，使用技能スポットライト吸引怪物，随后杀死目标怪物。
**奖励报酬**：スーパースターの秘传书






攻略研究

# DQ9的各种心得和小研究

## 属性点作用

ちから：力量，影响角色物理攻击力。
すばやさ：速度，影响角色回避力。
みのまもり：守备，影响角色防御力。
きようさ：敏捷，影响角色命中力。
みりょく：魅力，影响角色的时尚度。
かいふく魔力：回复魔力，影响回复魔法的回复量。
こうげき魔力：攻击魔力，影响攻击魔法的伤害。
さいだいHP：角色最大HP。
さいだいMP：角色最大MP
こうげき力：总攻击力，角色力量+武器攻击力+技能提升攻击力。
しゅび力：总防御力，角色守备力+防具防御力。
おしゃれさ：时尚度，会吸引怪物注视你，怪物会浪费一次行动机会。角色自身魅力+装备上的时尚度总和。

估计有很多玩家这次都忽视了魅力和时尚度这两个数值，虽然和攻击力这些实实在在造成伤害或者防御伤害的数值没法比，但是时尚度高的时候，怪物会看着你，而且头上出红心，这回合什么都做不了，还是很有用的。

## 最佳练级地点

本次练级还是靠打几大金属系史来姆，经验值高的史来姆一共有5种。

メタルスライム（金属史来姆）总经验值4096。
メタルブラザーズ（金属兄弟）总经验值12288。
はぐれメタル（离散金属）总经验值40200。
メタルキング（金属王）总经验值120040。
プラチナキング（白金王）总经验值240000。

除了宝图外，正常流程和通关后的部分可以遇到前4种，不过金属王是在アルマの塔（阿鲁玛塔）的三层出现，而且是不自己出现，是和其他怪物一起出现，打起来就比较麻烦，如果打金属王，还是推荐去LV48以上遗迹或者水洞地形的图中直接打。下面介绍一下正常流程中适合的练级方法。

### ふういんのほこら（封印祠堂）

在祠堂迷宫入口处，敌人是成三角状态出现的，自己保持不动即可，然后看着这些怪不断出现，不断离开，等出现有金属史来姆的时候就去



打。金属史来姆HP大致3-4，推荐技能：金属斩。

### サンマロウ北の洞窟（圣马罗北洞窟）

在迷宫地下1层和2层的时候会出现金属兄弟，推荐在地下2层入口处，向上可以刷出两个敌人，向下可以刷出两个敌人。如果都不出，可以从右边回去再进来继续刷。金属兄弟HP大致5-6，推荐技能：金属斩，以及其他多连击技能。

### 魔兽の洞窟（魔兽的洞窟）

在迷宫地下2层和3层的时候会出现离散金属，是通关前最好的练级地点了。推荐在图中的位置等待，敌人会从左下掉出来，然后等一下就向右方走，然后左下又会掉出敌人，反复如此就可以刷出离散金属。打完后下楼梯再上来，继续呆在图中的位置。离散金属HP6-8，推荐斧系魔神斩和枪系的一闪突，一击解决很轻松。



### ウォルロ村上方（沃尔洛村上方）

通关后，得到火车，在最初的沃尔洛村口上方有一个高台，那里出现的都是史来姆系，在里面也会遇到金属史来姆和离散金属，不过刷起来有些麻烦。但比较好的是，出现的两只以上情况较多。推荐技能同样是魔神斩和一闪突，迅速解决是根本。

附录表格：升级获得及累计SP值

| 等级 | 获得SP | 累计SP | 等级 | 获得SP | 累计SP | 等级 | 获得SP | 累计SP | 等级 | 获得SP | 累计SP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 26 | 5 | 57 | 51 | 2 | 136 | 76 | 0 | 168 |
| 2 | 0 | 0 | 27 | 5 | 62 | 52 | 0 | 136 | 77 | 2 | 170 |
| 3 | 0 | 0 | 28 | 0 | 62 | 53 | 2 | 138 | 78 | 2 | 172 |
| 4 | 0 | 0 | 29 | 5 | 67 | 54 | 2 | 140 | 79 | 0 | 172 |
| 5 | 3 | 3 | 30 | 5 | 72 | 55 | 0 | 140 | 80 | 2 | 174 |
| 6 | 3 | 6 | 31 | 0 | 72 | 56 | 2 | 142 | 81 | 2 | 176 |
| 7 | 0 | 6 | 32 | 6 | 78 | 57 | 2 | 144 | 82 | 0 | 176 |
| 8 | 3 | 9 | 33 | 6 | 84 | 58 | 0 | 144 | 83 | 2 | 178 |
| 9 | 3 | 12 | 34 | 0 | 84 | 59 | 2 | 146 | 84 | 2 | 180 |
| 10 | 0 | 12 | 35 | 6 | 90 | 60 | 2 | 148 | 85 | 0 | 180 |
| 11 | 3 | 15 | 36 | 6 | 96 | 61 | 0 | 148 | 86 | 2 | 182 |
| 12 | 3 | 18 | 37 | 0 | 96 | 62 | 2 | 150 | 87 | 2 | 184 |
| 13 | 0 | 18 | 38 | 6 | 102 | 63 | 2 | 152 | 88 | 0 | 184 |
| 14 | 4 | 22 | 39 | 6 | 108 | 64 | 0 | 152 | 89 | 2 | 186 |
| 15 | 4 | 26 | 40 | 0 | 108 | 65 | 2 | 154 | 90 | 2 | 188 |
| 16 | 0 | 26 | 41 | 5 | 113 | 66 | 2 | 156 | 91 | 0 | 188 |
| 17 | 4 | 30 | 42 | 5 | 118 | 67 | 0 | 156 | 92 | 2 | 190 |
| 18 | 4 | 34 | 43 | 0 | 118 | 68 | 2 | 158 | 93 | 2 | 192 |
| 19 | 0 | 34 | 44 | 4 | 122 | 69 | 2 | 160 | 94 | 0 | 192 |
| 20 | 4 | 38 | 45 | 4 | 126 | 70 | 0 | 160 | 95 | 2 | 194 |
| 21 | 4 | 42 | 46 | 0 | 126 | 71 | 2 | 162 | 96 | 2 | 196 |
| 22 | 0 | 42 | 47 | 3 | 129 | 72 | 2 | 164 | 97 | 0 | 196 |
| 23 | 5 | 47 | 48 | 3 | 132 | 73 | 0 | 164 | 98 | 2 | 198 |
| 24 | 5 | 52 | 49 | 0 | 132 | 74 | 2 | 166 | 99 | 2 | 200 |
| 25 | 0 | 52 | 50 | 2 | 134 | 75 | 2 | 168 | — | — | — |

附录表格：LV50级各职业能力

| 职业 | 累计经验 | 力 | 速度 | 守备 | 敏捷 | 魅力 | 回复魔力 | 攻击魔力 | HP | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 战士 | 865305 | 211 | 41 | 209 | 58 | 47 | 0 | 0 | 298 | 45 |
| 僧侣 | 931867 | 105 | 163 | 107 | 108 | 76 | 209 | 0 | 219 | 165 |
| 魔法师 | 950885 | 50 | 210 | 85 | 159 | 81 | 0 | 209 | 204 | 190 |
| 武斗家 | 855796 | 208 | 261 | 128 | 133 | 63 | 0 | 0 | 282 | 20 |
| 盗贼 | 884323 | 156 | 214 | 126 | 210 | 30 | 42 | 0 | 266 | 69 |
| 旅艺人 | 903340 | 127 | 184 | 123 | 158 | 127 | 101 | 83 | 250 | 93 |
| 战斗大师 | 969902 | 265 | 66 | 171 | 136 | 48 | 0 | 0 | 286 | 22 |
| 圣骑士 | 1017446 | 188 | 39 | 191 | 5 | 61 | 87 | 0 | 318 | 93 |
| 魔法战士 | 988920 | 186 | 92 | 129 | 58 | 98 | 0 | 149 | 286 | 120 |
| 游侠 | 979411 | 162 | 140 | 128 | 265 | 32 | 106 | 0 | 270 | 121 |
| 贤者 | 1045973 | 107 | 116 | 107 | 30 | 125 | 110 | 126 | 254 | 265 |
| 超级明星 | 1036464 | 78 | 191 | 109 | 137 | 159 | 169 | 41 | 270 | 117 |

附录表格：LV99级各职业能力

| 职业 | 累计经验 | 力 | 速度 | 守备 | 敏捷 | 魅力 | 回复魔力 | 攻击魔力 | HP | MP |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 战士 | 4333515 | 404 | 78 | 400 | 111 | 89 | 0 | 0 | 570 | 86 |
| 僧侣 | 4666862 | 201 | 312 | 204 | 206 | 146 | 400 | 0 | 420 | 315 |
| 魔法师 | 4762105 | 96 | 401 | 162 | 304 | 155 | 0 | 400 | 390 | 364 |
| 武斗家 | 4285894 | 399 | 500 | 245 | 255 | 120 | 0 | 0 | 540 | 38 |
| 盗贼 | 4428757 | 299 | 410 | 241 | 402 | 58 | 81 | 0 | 510 | 132 |
| 旅艺人 | 4523999 | 246 | 359 | 237 | 304 | 245 | 195 | 161 | 480 | 179 |
| 战斗大师 | 4857347 | 500 | 124 | 322 | 256 | 90 | 0 | 0 | 540 | 41 |
| 圣骑士 | 5095452 | 354 | 73 | 360 | 9 | 116 | 164 | 0 | 600 | 175 |
| 魔法战士 | 4952589 | 351 | 173 | 243 | 110 | 185 | 0 | 282 | 540 | 226 |
| 游侠 | 4904968 | 305 | 264 | 241 | 500 | 61 | 200 | 0 | 510 | 229 |
| 贤者 | 5238315 | 202 | 218 | 202 | 57 | 235 | 208 | 237 | 480 | 500 |
| 超级明星 | 5190694 | 148 | 361 | 205 | 259 | 300 | 318 | 77 | 510 | 220 |

# 全炼金物品及素材一览

**剑类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 战士の剑 | 兵士の剑 | ちからのルビー | 战士のかぶと |
| はがねのつるぎ | てつのつるぎ | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのつるぎ | はがねのつるぎ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| まけんしのレイピア | レイピア | あやかしそう×3 | ミスリルこうせき |
| ひかりのつるぎ | はじゃのつるぎ | ひかりの石×3 | せいすい |
| プラチナソード | てつのつるぎ | プラチナこうせき | ヘパイトスのひだね |
| ドラゴンスレイヤー | ドラゴンキラー | ごうけつのうでわ | — |
| はやぶさの剑改 | はやぶさの剑 | ほしふるうでわ | — |
| きせきのつるぎ改 | きせきのつるぎ | いやしのうでわ×2 | — |
| ほのおのつるぎ | ヴァルキリーソード | ようがんのカケラ×3 | ばくだん石 |
| インフェルノソード | ほのおのつるぎ | たいようの石 | ばくだん石×3 |
| はぐれメタルの剑 | メタスラの剑 | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングの剑 | はぐれメタルの剑 | オリハルコン | スライムのかんむり |
| ロトのつるぎ | さびついた剑 | みがきずな×9 | オリハルコン |
| ほしくずのつるぎ | すいせいのつるぎ | リサイクルストーン | — |
| りゅうせいのつるぎ | ほしくずのつるぎ | しんかのひせき | シルバーオーブ |
| すいせいのつるぎ | りゅうせいのつるぎ | しんかのひせき×3 | シルバーオーブ×3 |

**枪类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのやり | てつのやり | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのやり | はがねのやり | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| ディバインスピア | ロングスピア | まよけの圣印 | プラチナこうせき×2 |
| ホーリーランス | てつのやり | きんのロザリオ | — |
| トライデント | バトルフォーク | 白いかいがら×2 | 赤いサンゴ×2 |
| グラコスのやり | トライデント | ごうけつのうでわ | ヘビーメタル×2 |
| さじんのやり | ホーリーランス | ネコずな×2 | みがきずな×2 |
| ハルベルト | パルチザン | バトルアックス | — |
| いなずまのやり | ディバインスピア | いかずちのたま×3 | ミスリルこうせき |
| らいじんのやり | いなずまのやり | いかずちのたま×5 | きんかい |
| デーモンスピア | ディバインスピア | あくまのタトゥー×3 | うらみのほうじゅ |
| はぐれメタルのやり | メタスラのやり | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングのやり | はぐれメタルのやり | オリハルコン | スライムのかんむり |
| きしんのまそう | えんまのまそう | リサイクルストーン | — |
| らせつのまそう | きしんのまそう | しんかのひせき | レッドオーブ |
| えんまのまそう | らせつのまそう | しんかのひせき×3 | レッドオーブ×3 |

**短剑类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 圣なるナイフ | ブロンズナイフ | せいすい×3 | — |
| どくがのナイフ | 圣なるナイフ | どくがのこな×2 | どくどくヘドロ |
| バタフライダガー | どくがのナイフ | どくがのこな×3 | ちょうのはね×3 |
| よるのパピヨン | バタフライダガー | やみのターバン | ちょうのはね×5 |
| どくばり | まじゅうのツノ | どくどくヘドロ×3 | — |
| キラーピアス | シーブスナイフ | スライムピアス | はやてのリング×3 |
| アサシンダガー | シーブスナイフ | どくばり | よるのとばり×2 |
| こおりのやいば | 圣なるナイフ | こおりのけっしょう×3 | やいばのブーメラン |

| | | | |
|---|---|---|---|
| フェンリルのキバ | こおりのやいば | こおりのけっしょう×5 | まじゅうのツノ×3 |
| ソウルブレイカ— | ソ—ドブレイカ— | いやしのうでわ | ようせいのうでわ |
| グラディウス | サラマンダ— | リサイクルスト—ン | — |
| サラマンダ— | グラディウス | たいようの石 | 赤いサンゴ×3 |
| サウザンドダガ— | ビリオンダガ— | リサイクルスト—ン | — |
| ミリオンダガ— | サウザンドダガ— | しんかのひせき | パ—ルオ—ブ |
| ビリオンダガ— | ミリオンダガ— | しんかのひせき×3 | パ—ルオ—ブ×3 |

### 枪类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| さばきの杖 | まどうしの杖 | かぜきりのはね | まほうのせいすい |
| てんばつの杖 | さばきの杖 | かぜきりのはね×3 | けんじゃのせいすい |
| うみなりの杖 | ストロスの杖 | 白いかいがら×3 | 赤いサンゴ×3 |
| わだつみの杖 | うみなりの杖 | あまつゆのいと | せいれいせき |
| いかずちの杖 | ストロスの杖 | いかずちの玉×3 | まほうのせいすい |
| らいていの杖 | いかずちの杖 | いかずちの玉×5 | けんじゃのせいすい |
| マグマの杖 | ストロスの杖 | ばくだん石×3 | ひかりの石×3 |
| ル—ンスタッフ | ストロスの杖 | まもりのルビ— | まほうのせいすい×5 |
| ウィザ—ドスタッフ | ル—ンスタッフ | ソ—サリ—リング | けんじゃのせいすい×3 |
| ミラクルメイス | マジカルメイス | 天使のはね | ミスリルこうせき×3 |
| 大けんじゃの杖 | けんじゃの杖 | しんかのひせき | けんじゃのせいすい×3 |
| ひかりの杖 | せんこうの杖 | リサイクルスト—ン | — |
| かがやきの杖 | ひかりの杖 | しんかのひせき | ブル—オ—ブ |
| せんこうの杖 | かがやきの杖 | しんかのひせき×3 | ブル—オ—ブ×3 |

### 鞭类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| へびがわのムチ | 皮のムチ | へびのぬけがら×3 | — |
| だいじゃのムチ | へびがわのムチ | へびのぬけがら×5 | まじゅうのツノ |
| サイドワインダ— | だいじゃのムチ | へびのぬけがら×6 | いかりのタトゥ— |
| はがねのムチ | てつのムチ | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのムチ | はがねのムチ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| ドラゴンテイル | てつのムチ | 龙のうろこ×3 | とうこんエキス |
| あくまのムチ | てつのムチ | あくまのタトゥ— | こうもりのはね×3 |
| だいあくまのムチ | あくまのムチ | あくまのタトゥ—×2 | うらみのほうじゅ |
| バスタ—ウィップ | だいあくまのムチ | せいじゃのはい | — |
| 女帝のムチ | 女王のムチ | クインヒ—ル | ロイヤルバッジ |
| 女神のムチ | 女帝のムチ | 女神のゆびわ | しんかのひせき |
| グリンガムのムチ | 真グリンガムのムチ | リサイクルスト—ン | — |
| 续グリンガムのムチ | グリンガムのムチ | しんかのひせき | グリ—ンオ—ブ |
| 真グリンガムのムチ | 续グリンガムのムチ | しんかのひせき×3 | グリ—ンオ—ブ×3 |

### 棍类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのこん | てつのこん | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのこん | はがねのこん | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| だいこくばしら | かしのこん×3 | しょくにんのベルト | — |
| ゆめみのこん | まどろみのこん | ゆめみの花×3 | あやかしそう |
| ぶしんのこん | えんぶのこん | ごうけつのうでわ | — |
| レイニ—ロッド | えんぶのこん | きよめの水×3 | かぜきりのはね×3 |
| スコ—ルロッド | レイニ—ロッド | あまつゆのいと×2 | はやてのリング |
| テンペストロッド | スコ—ルロッド | にじいろの布きれ | しっぷうのバンダナ |
| シェンロンロッド | ドラゴンロッド | 龙のうろこ×3 | 天使のソ—マ×3 |

攻略研究

| | | | |
|---|---|---|---|
| オリハルこん | オリハルコン×3 | ヘパイトスのひだね×3 | — |
| しゅらのこん | ぼさつのこん | リサイクルストーン | — |
| みょうおうのこん | しゅらのこん | しんかのひせき | ブルーオーブ |
| ぼさつのこん | みょうおうのこん | しんかのひせき×3 | ブルーオーブ×3 |

**爪类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのツメ | てつのツメ | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのツメ | はがねのツメ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| まよけのツメ | てつのツメ | まよけの圣印 | — |
| オオワシのツメ | はやぶさのツメ | はやてのリング | — |
| ガルーダのツメ | オオワシのツメ | せいれいせき×2 | — |
| ハイパードリル | ドリルナックル | てつのクギ×5 | てっこうせき |
| ほのおのツメ | ドラゴンクロー | ようがんのカケラ×3 | ばくだん石 |
| しゃくねつのツメ | ほのおのツメ | たいようの石 | ばくだん石×3 |
| サタンネイル | あくまのツメ | あくまのタトゥー×4 | こうもりのはね×4 |
| じゅうおうのツメ | まじゅうのツノ | ロイヤルバッジ | まじゅうのツノ×9 |
| オリハルコンのツメ | しゃくねつのツメ | オリハルコン×2 | ヘパイトスのひだね×2 |
| 龙王のツメ | 龙神王のツメ | リサイクルストーン | — |
| 龙神のツメ | 龙王のツメ | しんかのひせき | レッドオーブ |
| 龙神王のツメ | 龙神のツメ | しんかのひせき×3 | レッドオーブ×3 |

**扇类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのおうぎ | てつのおうぎ | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのおうぎ | はがねのおうぎ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| れっぷうのおうぎ | はねのおうぎ | かぜきりのはね | はやてのリング |
| たつまきのおうぎ | れっぷうのおうぎ | せいれいせき | はやてのリング |
| カメのおうぎ | バトルファン | べっこう×2 | よるのとばり |
| げんぶのおうぎ | カメのおうぎ | まりょくの土×3 | カメのこうら |
| ネコのおうぎ | バトルファン | ネコずな×2 | 白いかいがら×2 |
| びゃっこのおうぎ | ネコのおうぎ | こおりのけっしょう×3 | キトンシールド |
| トリのおうぎ | バトルファン | かぜきりのはね×2 | 赤いサンゴ×2 |
| すざくのおうぎ | トリのおうぎ | ようがんのカケラ×3 | ウイングエッジ |
| へびのおうぎ | バトルファン | へびのぬけがら×2 | 龙のうろこ |
| せいりゅうのおうぎ | へびのおうぎ | いかずちのたま×3 | 龙のうろこ×2 |
| つきのおうぎ | ほしのおうぎ | まんげつのリング | ほしのかけら |
| たいようのおうぎ | つきのおうぎ | たいようの石 | 赤いサンゴ×3 |
| きりんのおうぎ | たいようのおうぎ | いやしのうでわ | うまのふん×9 |
| ひっさつのおうぎ | ちょうぜつおうぎ | リサイクルストーン | — |
| むそうおうぎ | ひっさつのおうぎ | しんかのひせき | グリーンオーブ |
| ちょうぜつおうぎ | むそうおうぎ | しんかのひせき×3 | グリーンオーブ×3 |

**斧类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのオノ | てつのオノ | てっこうせき | ようがんのカケラ |
| たまはがねのオノ | はがねのオノ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| きんのオノ | てつのオノ | きんかい | — |
| ムーンアックス | バトルアックス | つきのめぐみ | おかしなくすり |
| フルムーンアックス | ムーンアックス | まんげつのリング | おかしなくすり×3 |
| キングアックス | きんのオノ | スライムのかんむり | — |
| カイザーアックス | キングアックス | スライムのかんむり | ロイヤルバッジ |
| はおうのオノ | はしゃのオノ | げんませき×2 | ちからのルビー |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ふぶきのオノ | カイザーアックス | こおりのけっしょう×3 | こおりのやいば×3 |
| ブリザードアックス | ふぶきのオノ | こおりのけっしょう×6 | しんかのひせき |
| グレートアックス | グラビティアックス | リサイクルストーン | ー |
| ギガントアックス | グレートアックス | しんかのひせき | パープルオーブ |
| グラビティアックス | ギガントアックス | しんかのひせき×3 | パープルオーブ×3 |

## 锤类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ジャイアントクラブ | こんぼう | うるわしキノコ×3 | ー |
| ウォーハンマー改 | ウォーハンマー | ごうけつのうでわ | ー |
| つちのハンマー | ウォーハンマー改 | まりょくの土×3 | つけもの石 |
| 大地のかなづち | つちのハンマー | まりょくの土×5 | ヘビーメタル×2 |
| ガイアのてっつい | 大地のかなづち | まりょくの土×7 | げんませき×3 |
| アトラスのかなづち | きょじんのハンマー | しんかのひせき | いかりのタトゥー |
| メガトンハンマー | まじんのかなづち | オリハルコン | ヘビーメタル×3 |
| ギガクラッシャー | メガトンハンマー | オリハルコン | ごうけつのうでわ |
| 大地くだき | プレートくだき | リサイクルストーン | ー |
| たいりくくだき | 大地くだき | しんかのひせき | イエローオーブ |
| プレートくだき | たいりくくだき | しんかのひせき×3 | イエローオーブ×3 |

## 回旋标类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ハイブーメラン | ブーメラン | てつのクギ×3 | ー |
| きりさきブーメラン | やいばのブーメラン | まじゅうのツノ×3 | てつのクギ×3 |
| クロスブーメラン | ハイブーメラン | クロスボウ | きんのロザリオ |
| クレセントエッジ | ウイングエッジ | つきのめぐみ×3 | ー |
| ビクトリーエッジ | クレセントエッジ | とうこんエキス×3 | ミスリルこうせき |
| イーグルフェザー | ツインスワロー | オオワシのツメ | かぜきりのはね×3 |
| かぜのブーメラン | ツインスワロー | かぜきりのはね×3 | はやてのリング |
| ハリケーンエッジ | かぜのブーメラン | てんばつの杖 | はやてのリング×2 |
| ほのおのブーメラン | かぜのブーメラン | ようがんのカケラ×3 | ばくだん石×3 |
| フレイムカッター | ほのおのブーメラン | たいようの石 | ばくだん石×3 |
| ペンタグラム | ヘキサグラム | リサイクルストーン | ー |
| ヘキサグラム | ペンタグラム | ほしのカケラ×3 | ミスリルこうせき×3 |
| メテオエッジ | スーパーノヴァ | リサイクルストーン | ー |
| コメットエッジ | メテオエッジ | しんかのひせき | シルバーオーブ |
| スーパーノヴァ | コメットエッジ | しんかのひせき×3 | シルバーオーブ×3 |

## 弓类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ロングボウ | ショートボウ | ものほしざお | ー |
| クロスボウ | ロングボウ | チェーンクロス | ー |
| スナイピングボウ | かりうどの弓 | ハンターぼうし | 射手のてぶくろ |
| かぜきりの弓 | かりうどの弓 | かぜきりのはね×3 | はやてのリング |
| あらしの弓 | かぜきりの弓 | てんばつの杖 | あまつゆのいと×2 |
| サイクロンボウ | あらしの弓 | かぜのブーメラン | あまつゆのいと×3 |
| むげんの弓 | ビッグボウガン | おかしなくすり | せいれいせき |
| むげんの大弓 | むげんの弓 | おかしなくすり×2 | げんませき×3 |
| じごくの弓 | オーディンボウ | うらみのほうじゅ | ー |
| オーディンボウ | じごくの弓 | せいじゃのはい×3 | ー |
| 天使の弓 | ケルビムの弓 | リサイクルストーン | ー |
| 大天使の弓 | 天使の弓 | しんかのひせき | イエローオーブ |
| ケルビムの弓 | 大天使の弓 | しんかのひせき×3 | イエローオーブ×3 |

### 盾类

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ゴールドトレイ | シルバートレイ | きんのブレスレット | — |
| プラチナトレイ | ゴールドトレイ | プラチナこうせき | — |
| こうらの盾 | うろこの盾 | べっこう | — |
| はがねの盾 | てつの盾 | てつこうせき | まりょくの土 |
| たまはがねの盾 | はがねの盾 | てつこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| キトンシールド | ライトシールド | ネコずな | — |
| キャットガーダー | キトンシールド | ネコずな×2 | — |
| ホワイトシールド | ライトシールド | 白いかいがら×5 | せいすい×5 |
| せいれいの盾 | まほうの盾 | せいれいせき | — |
| げんまの盾 | せいれいの盾 | げんませき | — |
| ほのおの盾 | まほうの盾 | ようがんのカケラ | 命の石 |
| こおりの盾 | まほうの盾 | こおりのけっしょう | 命の石 |
| プラチナシールド | ライトシールド | プラチナこうせき | ヘパイトスのひだね |
| ドラゴンシールド | まほうの盾 | 龙のうろこ×3 | ちからのルビー |
| ふうじんの盾 | まほうの盾 | かぜきりのはね×3 | まもりのルビー |
| ちからの盾 | 械郡味　ちからのルビー | ばんのうぐすり | |
| ちからの盾改 | ちからの盾 | いやしのうでわ×2 | — |
| せいきしの盾 | ホワイトシールド | まよけの圣印 | ミスリルこうせき |
| オーガシールド | ダークシールド | ヘビーメタル×2 | まじゅうのツノ×5 |
| みかがみの盾 | せいきしの盾 | かがみ石×3 | ミスリルこうせき×2 |
| 大おやぶんの盾 | おやぶんの盾 | しんかのひせき | ごうけつのうでわ |
| 圣女の盾 | はめつの盾 | せいじゃのはい×3 | — |
| 女神の盾 | 圣女の盾 | 女神のゆびわ | オリハルコン |
| はぐれメタルの盾 | メタスラの盾 | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングの盾 | はぐれメタルの盾 | オリハルコン | スライムのかんむり |
| ロトの盾 | さびついた盾 | みがきずな×9 | オリハルコン |
| りんねの盾 | メビウスの盾 | リサイクルストーン | — |
| えいえんの盾 | りんねの盾 | しんかのひせき | グリーンオーブ |
| メビウスの盾 | えいえんの盾 | しんかのひせき×3 | グリーンオーブ×3 |

### 头盔

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのかぶと | てつかぶと | てつこうせき | まりょくの土 |
| たまはがねのかぶと | はがねのかぶと | てつこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| ぎんかめん | てつかめん | シルバートレイ | ぎんのかみかざり |
| プラチナヘッド | てつかめん | プラチナこうせき | ヘパイトスのひだね |
| ミスリルフード | チェインフード | ミスリルこうせき×2 | — |
| ちりょくのかぶと | はがねのかぶと | きんのサークレット | ひらめきのジュエル×3 |
| インテリクラウン | ちりょくのかぶと | インテリのうでわ | けんじゃのせいすい |
| もうぎゅうのヘルム | たまはがねのかぶと | まじゅうのツノ×2 | いかりのタトゥー |
| バッファローメット | もうぎゅうのヘルム | まじゅうのツノ×4 | ごうけつのうでわ |
| サタンヘルム | グレートヘルム | うらみのほうじゅ | — |
| ミスリルヘルム | プラチナヘッド | ミスリルこうせき×3 | — |
| グレートヘルム | サタンヘルム | せいじゃのはい | — |
| さとりのかんむり | ちりょくのかぶと | さとりそう×5 | ミスリルこうせき |
| ドクロのかぶと | アポロンのかんむり | うらみのほうじゅ | — |
| たいようのかんむり | ドクロのかぶと | せいじゃのはい×3 | — |
| アポロンのかんむり | たいようのかんむり | しんかのひせき | たいようの石 |
| はぐれメタルヘルム | メタスラヘルム | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングヘルム | はぐれメタルヘルム | オリハルコン | スライムのかんむり |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ロトのかぶと | さびついたかぶと | みがきずな×9 | オリハルコン |
| じあいのかぶと | きせきのかぶと | リサイクルストーン | — |
| しゅくふくのかぶと | じあいのかぶと | しんかのひせき | パープルオーブ |
| きせきのかぶと | しゅくふくのかぶと | しんかのひせき×3 | パープルオーブ×3 |

**头防具**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| おしゃれなバンダナ | バンダナ | ちょうネクタイ | — |
| しっぷうのバンダナ | おしゃれなバンダナ | はやてのリング | — |
| はねぼうし | 皮のぼうし | かぜきりのはね | — |
| うさみみバンド | ヘアバンド | うさぎのおまもり×2 | — |
| ねこみみバンド | ヘアバンド | ネコずな×2 | — |
| けがわのフード | 皮のぼうし | まじゅうの皮 | やわらかウール |
| とんがりぼうし | 皮のぼうし | まじゅうのツノ | — |
| きんのかみかざり | ぎんのかみかざり | きんのゆびわ | きんのブレスレット |
| スライムヘッド | とんがりぼうし | スライムゼリー×3 | — |
| はねかざりバンド | ヘアバンド | かぜきりのはね×2 | — |
| ハンターぼうし | とんがりぼうし | やわらかウール | まじゅうの皮 |
| ぬくもりのシャプカ | けがわのフード | うさぎのおまもり | やわらかウール |
| きんのサークレット | サークレット | きんのゆびわ | きんのブレスレット |
| ほしのサークレット | きんのサークレット | ほしのカケラ | — |
| まじょのターバン | ターバン | ガマのあぶら | へびのぬけがら |
| かげのターバン | ターバン | よるのとばり×2 | — |
| バタフライマスク | サークレット | ちょうのはね×2 | あやかしそう×2 |
| パピヨンマスク | バタフライマスク | よるのパピヨン | あやかしそう×3 |
| ちしきのぼうし | はねぼうし | インテリのうでわ×2 | — |
| ビーバーハット | はねぼうし | はねかざりバンド | まじゅうの皮×3 |
| マジカルハット改 | マジカルハット | いのりのゆびわ×2 | ひらめきのジュエル |
| しあわせのぼうし | しわよせのぼうし | ラッキーペンダント | — |
| おうごんのティアラ | きんのサークレット | ロイヤルバッジ | きんかい |
| ファントムマスク | パピヨンマスク | やみのころも | みかわしそう×3 |
| はるかぜのぼうし | ふゆぞらのぼうし | しんかのひせき | グリーンオーブ |
| なつぐものぼうし | はるかぜのぼうし | しんかのひせき | グリーンオーブ |
| あきさめのぼうし | なつぐものぼうし | しんかのひせき | グリーンオーブ |
| ふゆぞらのぼうし | あきさめのぼうし | しんかのひせき | グリーンオーブ |

**铠甲**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ハードスケイル | うろこのよろい | うろこの盾 | へびのぬけがら |
| ぎんのむねあて | てつのむねあて | シルバートレイ | — |
| はがねのよろい | てつのよろい | てっこうせき | まりょくの土 |
| たまはがねのよろい | はがねのよろい | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| カメのこうら | てつのむねあて | べっこう | 绿のコケ |
| トータスアーマー | カメのこうら | べっこう×2 | 绿のコケ×2 |
| ゴールドメイル | シルバーメイル | きんのゆびわ | きんのブレスレット |
| プラチナメイル | ゴールドメイル | プラチナこうせき | ヘパイトスのひだね |
| せいれいのよろい | まほうのよろい | せいれいせき | — |
| げんまのよろい | せいれいのよろい | げんませき | — |
| ドラゴンメイル | まほうのよろい | 龙のうろこ×2 | ちからのルビー |
| やいばのよろい | まほうのよろい | まじゅうのツノ×2 | てつのクギ×5 |
| ホーリーチェイン | くさりかたびら | まよけの圣印 | ミスリルこうせき |
| しんぴのよろい改 | しんぴのよろい | まもりのルビー | いやしのうでわ |
| ミラーアーマー | まほうのよろい | かがみ石×3 | はげんのリング |

攻略研究

| | | | |
|---|---|---|---|
| リフレクトアーマー | ミラーアーマー | かがみ石×5 | スーパーリング |
| はぐれメタルよろい | メタスラよろい | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングよろい | はぐれメタルよろい | オリハルコン | スライムのかんむり |
| ロトのよろい | さびついたよろい | みがきずな×9 | オリハルコン |
| しょうりのよろい | でんせつのよろい | リサイクルストーン | — |
| えいこうのよろい | しょうりのよろい | しんかのひせき | レッドオーブ |
| でんせつのよろい | えいこうのよろい | しんかのひせき×3 | レッドオーブ×3 |

## 衣服

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| しゅぎょうぎ上 | けいこぎ上 | ぶどうエキス | — |
| けがわのポンチョ | レザーマント | まじゅうの皮×3 | — |
| かくれみの服 | みかわしの服 | みかわしそう×2 | やわらかウール |
| スライムの服 | はでな服 | スライムゼリー×3 | — |
| ノーブルなマント | ビロードのマント | ちょうネクタイ | ひかりの石×3 |
| けんぽうぎ上 | しゅぎょうぎ上 | ぶどうエキス | まじゅうの皮×2 |
| ドラゴンスーツ | ぶとうぎ | 龙のうろこ | ぶどうエキス×2 |
| ダンサーのシャツ | はでな服 | ひかりの石×3 | にじいろの布きれ |
| おどりこのドレス | おどりこの服 | ひかりの石×3 | にじいろの布きれ |
| けがわのベスト | けがわのポンチョ | まじゅうの皮×3 | — |
| スターなスーツ | ドハデなスーツ | ほしのカケラ×3 | — |
| レインボーチュチュ | カラフルチュチュ | にじいろの布きれ | — |
| いけない水着上 | あぶない水着上 | 白いかいがら×3 | 赤いサンゴ×2 |
| きわどい水着上 | いけない水着上 | にじいろの布きれ | 天使のはね×2 |
| 龙のどうぎ上 | けんぽうぎ上 | 龙のうろこ×2 | ぶどうエキス×2 |
| やみのころも | ビロードのマント | よるのとばり×3 | みかわしそう×3 |
| しっこくのマント | やみのころも | こうもりのはね×4 | あくまのタトゥー×3 |
| ひかりのタキシード | おしゃれなスーツ | ちょうネクタイ | ひかりの石×3 |
| ひかりのドレス | スパンコールドレス | ピンクパール | ひかりの石×3 |
| あぶないビスチェ | しんぴのビスチェ | リサイクルストーン | — |
| シルクのビスチェ | あぶないビスチェ | まだらくもいと×7 | きめのローブ×3 |
| しんぴのビスチェ | シルクのビスチェ | みかわしそう×7 | 天使のソーマ×3 |
| そらのトーガ | おおぞらのトーガ | リサイクルストーン | — |
| てんのトーガ | そらのトーガ | しんかのひせき | ブルーオーブ |
| おおぞらのトーガ | てんのトーガ | しんかのひせき×3 | ブルーオーブ×3 |
| ヒュプノスガウン | やすらぎのローブ | ゆめみの花×3 | やわらかウール×3 |
| せいれいのほうい | まほうのほうい | せいれいせき | — |
| げんまのほうい | せいれいのほうい | げんませき | — |
| せいじゃのほうい | ぎょうじゃのほうい | しんごんのじゅず | よごれたほうたい×3 |
| いんじゃのころも | まじないしの服 | ソーサリーリング | よごれたほうたい×3 |
| けんじゃのローブ | せいじゃのほうい | いんじゃのころも | さとりそう×3 |
| 水のはごろも | せいれいのほうい | あまつゆのいと×3 | — |
| さとりのマント | ノーブルなマント | さとりそう×6 | けんじゃのせいすい×3 |
| プリンセスローブ | ひかりのドレス | ロイヤルバッジ | — |
| クインローブ | プリンセスローブ | 女王のてぶくろ | やわらかウール×2 |
| エンプレスローブ | クインローブ | おうごんのティアラ | やわらかウール×3 |
| プリンスコート | ひかりのタキシード | ロイヤルバッジ | — |
| キングコート | プリンスコート | キングアックス | やわらかウール×2 |
| エンペラーコート | キングコート | スライムのかんむり | やわらかウール×3 |
| セレシアのころも | あくむのころも | せいじゃのはい×3 | — |
| セレシアのはごろも | セレシアのころも | しんかのひせき | 天使のはね×7 |
| シェンロンローブ | ドラゴンローブ | 龙のどうぎ上 | ドラゴンスーツ |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 天使のローブ | ケルビムのローブ | リサイクルストーン | — |
| 大天使のローブ | 天使のローブ | しんかのひせき | イエローオーブ |
| ケルビムのローブ | 大天使のローブ | しんかのひせき×3 | イエローオーブ×3 |

## 护手

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| はがねのこて | てつのこて | てつこうせき | まりょくの土 |
| たまはがねのこて | はがねのこて | てつこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| せいれいのこて | まほうのこて | せいれいせき | — |
| げんまのこて | せいれいのこて | げんませき | — |
| ミドルガントレット | ライトガントレット | てつこうせき×2 | とうこんエキス |
| ヘビーガントレット | ミドルガントレット | ヘビーメタル×2 | とうこんエキス |
| さとりのうでまき | ぶおうのうであて | さとりそう×3 | けんじゃのせいすい×2 |
| はぐれメタルのこて | メタスラのこて | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングのこて | はぐれメタルのこて | オリハルコン | スライムのかんむり |
| ロトのこて | さびついたこて | みがきずな×9 | オリハルコン |
| カグツチのこて | スサノオのこて | リサイクルストーン | — |
| ツクヨミのこて | カグツチのこて | しんかのひせき | レッドオーブ |
| スサノオのこて | ツクヨミのこて | しんかのひせき×3 | レッドオーブ×3 |

## 手套

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 皮のてぶくろ | ぬののてぶくろ | まじゅうの皮 | — |
| ひめのてぶくろ | きふじんのてぶくろ | ロイヤルバッジ | — |
| 女王のてぶくろ | ひめのてぶくろ | クインヒール | — |
| さとりのてぶくろ | あつでのグローブ | さとりそう×3 | けんじゃのせいすい×2 |
| くらやみのミトン | あつでのグローブ | よるのとばり×3 | — |
| やみわだのミトン | くらやみのミトン | うらみのほうじゅ | よるのとばり×3 |
| マタドールグラブ | 剣士のグローブ | みかわしそう×4 | しっぷうのバンダナ |
| わざしのてぶくろ | たつじんのてぶくろ | リサイクルストーン | — |
| めいじんのてぶくろ | わざしのてぶくろ | しんかのひせき | シルバーオーブ |
| たつじんのてぶくろ | めいじんのてぶくろ | しんかのひせき×3 | シルバーオーブ×3 |

## 下身防具

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 皮のこしまき | ステテコパンツ | まじゅうの皮 | — |
| しゅぎょうぎ下 | けいこぎ下 | ぶどうエキス | — |
| ブーメランパンツ | ステテコパンツ | ブーメラン | — |
| ビクトリーパンツ | ブーメランパンツ | とうこんエキス | — |
| はがねのひざあて | てつのひざあて | てつこうせき | まりゅくの土 |
| たまはがねひざあて | はがねのひざあて | てつこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| いけない水着下 | あぶない水着下 | 白いかいがら×3 | 赤いサンゴ×3 |
| きわどい水着下 | いけない水着下 | にじいろの布きれ | 天使のはね×2 |
| しんぴのズボン | まどうのズボン | ひらめきのジュエル | やわらかウール×2 |
| けんぽうぎ下 | しゅぎょうぎ下 | ぶどうエキス | まじゅうの皮×2 |
| ワンダフルズボン | はてなズボン | うるわしキノコ×3 | あやかしそう |
| チェインニーソ | ニーソックス | くさりかたびら×2 | てつのクギ×2 |
| レッドタイツ | ニーソックス | 赤いサンゴ×4 | — |
| グリーンタイツ | ニーソックス | 緑のコケ×4 | — |
| ホワイトタイツ | ニーソックス | 白いかいがら×4 | — |
| とうめいタイツ | レッドタイツ | グリーンタイツ | ホワイトタイツ |

攻略研究

本人是一个彻底的口袋迷，虽然技术不高但是很有爱。期待金银复刻。
男，15岁，保密 广州 黄浚恺 交友

| | | | |
|---|---|---|---|
| 龙のどうぎ下 | けんぽうぎ下 | 龙のうろこ×2 | ぶどうエキス×2 |
| さとりのズボン | 龙のどうぎ下 | さとりそう×3 | けんじゃのせいすい×2 |
| てっぺきのレギンス | まもりのスパッツ | ヘビーメタル | オリハルコン |
| むてきのズボン | ゆうきゅうのズボン | リサイクルストーン | — |
| ふめつのズボン | むてきのズボン | しんかのひせき | パープルオーブ |
| ゆうきゅうのズボン | ふめつのズボン | しんかのひせき×3 | パープルオーブ×3 |

**靴类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| エンジニアブーツ | 皮のブーツ | まじゅうの皮 | — |
| はがねのグリーブ | てつのグリーブ | てっこうせき | まりょくの土 |
| たまはがねグリーブ | はがねのグリーブ | てっこうせき×2 | ヘパイトスのひだね |
| スパイクレガース | はがねのグリーブ | まじゅうのツノ×2 | てつのクギ×2 |
| さとりのブーツ | ちえのブーツ | さとりそう×3 | けんじゃのせいすい×2 |
| はぐれメタルブーツ | メタスラブーツ | オリハルコン | スライムゼリー×6 |
| メタルキングブーツ | はぐれメタルブーツ | オリハルコン | スライムのかんむり |
| えいゆうのブーツ | ていおうのブーツ | リサイクルストーン | — |
| おうじゃのブーツ | えいゆうのブーツ | しんかのひせき | イエローオーブ |
| ていおうのブーツ | おうじゃのブーツ | しんかのひせき×3 | イエローオーブ×3 |

**鞋类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| すてきなサボ | 木のくつ | うるわしキノコ×2 | — |
| ピンヒール | ハイヒール | あみタイツ | — |
| クインヒール | ピンヒール | ロイヤルバッジ | — |
| むまのサンダル | まどうしのサンダル | ゆめみの花×3 | うるわしキノコ×2 |
| ウーシュシューズ | カンフーシューズ | ぶどうエキス×2 | — |
| ばんぜんぐつ | あんぜんぐつ | まもりのルビー | ミスリルこうせき |
| かんぜんぐつ | ばんぜんぐつ | まもりのルビー | オリハルコン |
| しあわせのくつ | しわよせのくつ | ラッキーペンダント | — |
| ようせいのくつ | しあわせのくつ | エルフのおまもり×2 | — |
| オベロンのくつ | ようせいのくつ | しんかのひせき | — |
| りせいのサンダル | えいちのサンダル | リサイクルストーン | — |
| しんりのサンダル | りせいのサンダル | しんかのひせき | ブルーオーブ |
| えいちのサンダル | しんりのサンダル | しんかのひせき×3 | ブルーオーブ×3 |

**饰物类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ちからのゆびわ | きんのゆびわ | とうこんエキス | — |
| いかりのタトゥー | あくまのタトゥー | とうこんエキス | — |
| ちからのルビー | ちからのゆびわ | ルビーのげんせき | — |
| ごうけつのうでわ | きんのブレスレット | ちからのゆびわ | いかりのタトゥー |
| スライムピアス | スライムゼリー | きんのゆびわ | — |
| まもりのルビー | 龙のうろこ | ルビーのげんせき | — |
| ちょうネクタイ | ちょうのはね×2 | よごれたほうたい | — |
| しょくにんのベルト | 皮のこしまき | あおのグローブ | よごれたほうたい |
| はやてのリング | いのりのゆびわ | かぜきりのはね×2 | — |
| ほしふるうでわ | きんかい | はやてのリング×2 | ほしのカケラ×3 |
| ソーサリーリング | ドクロのゆびわ | せいじゃのはい | — |
| しんごんのじゅず | ピンクパール | きよめの水×3 | さとりそう×3 |
| インテリのうでわ | きんのブレスレット | ひらめきのジュエル×2 | — |
| いやしのうでわ | きんのブレスレット | 命のゆびわ×2 | — |
| ようせいのうでわ | きんのブレスレット | いのりのゆびわ | エルフのおまもり |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ロイヤルバッジ | ラッキーペンダント | ちからのルビー | まもりのルビー |
| いのりのゆびわ | きんのゆびわ | けんじゃのせいすい×2 | — |
| まよけの圣印 | きんのロザリオ | せいすい×5 | 命の石 |
| はげんのリング | きんのゆびわ | さじんのやり | ばんのうぐすり |
| はどくのリング | きんのゆびわ | どくばり | 特どくけしそう |
| まんげつのリング | きんのゆびわ | どくがのナイフ | つきのめぐみ |
| めざましリング | きんのゆびわ | まどろみのこん | めざめの花×3 |
| りせいのリング | きんのゆびわ | ムーンアックス | 天使のすず×3 |
| スーパーリング | めざましリング | はげんのリング | はどくのリング |
| ドクロのゆびわ | ソーサリーリング | うらみのほうじゅ | — |
| エルフのおまもり | まよけの圣印 | エルフののみぐすり | 绿のコケ×3 |
| 命のゆびわ | いのりのゆびわ | 命の石×3 | — |
| 女神のゆびわ | 命のゆびわ | 天使のソーマ | きんかい |
| しにがみの首かざり | ラッキーペンダント | うらみのほうじゅ | — |
| ラッキーペンダント | しにがみの首かざり | せいじゃのはい | — |

**道具类**

| 完成品 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 上やくそう | やくそう×2 | — | — |
| 特やくそう | 上やくそう×2 | — | — |
| いやしそう | やくそう | 上やくそう | — |
| 上どくけしそう | どくけしそう | やくそう | — |
| 特どくけしそう | 上どくけしそう×2 | — | — |
| きつけそう | 上やくそう | まんげつそう | — |
| つきのめぐみ | まんげつそう×3 | — | — |
| さえずりのみつ | 花のみつ×3 | きよめの水 | ゆめみの花×5 |
| ばんのうぐすり | 特やくそう | いやしそう | まんげつそう |
| 超ばんのうぐすり | ばんのうぐすり | 天使のすず | めざめの花 |
| せかいじゅのしずく | せかいじゅのは | エルフののみぐすり | — |
| まほうのせいすい | せいすい | まりょくの土 | 花のみつ |
| けんじゃのせいすい | まほうのせいすい | まりょくの土 | 花のみつ×3 |
| エルフののみぐすり | せかいじゅのは | まりょくの土×3 | 花のみつ×5 |
| おかしなくすり | うるわしキノコ | どくどくヘドロ | うしのふん×3 |
| けんじゃの石 | オリハルコン | さえずりのみつ×3 | シルバーオーブ |
| ヘビーメタル | つけもの石×3 | てっこうせき×3 | — |
| きんかい | 天使のソーマ×3 | げんませき×2 | さえずりのみつ×5 |
| ヘパイトスのひだね | ようがんのカケラ | まりょくの土 | ガマのあぶら |
| せいれいせき | いかずちのたま×2 | こおりのけっしょう×2 | おかしなくすり |
| げんませき | せいれいせき | 超ばんのうぐすり | あやかしそう×2 |
| 天使のはね | かぜきりのはね×3 | きよめの水×2 | 天使のすず |
| あまつゆのいと | きよめの水×3 | まだらくもいと×5 | — |
| にじいろの布きれ | よごれたほうたい×3 | ひかりの石 | あまつゆのいと |
| 天使のソーマ | ほしのカケラ×2 | けんじゃのせいすい×2 | 天使のはね×2 |
| ほしのカケラ | ひかりの石×3 | よるのとばり×3 | — |
| しんかのひせき | 天使のソーマ×2 | げんませき×2 | ときのすいしょう |
| たいようの石 | ほしのカケラ×2 | かがみ石×3 | ヘパイトスのひだね |
| うらみのほうじゅ | ピンクパール | あくまのタトゥー×2 | あやかしそう×3 |
| ぶどうエキス | げんこつダケ×2 | みかわしそう | いやしそう |
| とうこんエキス | げんこつダケ×2 | めざめの花 | きつけそう |

攻略研究

# 全武器及职业特有技能一览

剑技能 可以习得的职业：战士/盗贼/旅艺人/战斗大师/魔法战士

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | ドラゴン斩り | 0 | 对龙系敌人伤害加强 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备剑时攻击力上升10点 |
| 13 | メタル斩り | 0 | 对金属系敌人时命中率加强 伤害1-2 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备剑时会心一击概率上升 |
| 35 | ミラクルソード | 4 | 攻击敌人同时回复自己的HP |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备剑时攻击力上升20点 |
| 58 | はやぶさ斩り | 2 | 连续攻击敌人两次 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备剑时攻击力上升30点 |
| 88 | ギガスラッシュ | 15 | 对1组敌人构成较大伤害 |
| 100 | 全职业剣そうび可 | — | 所有职业都能装备剑系武器 |
| 秘传 | ギガブレイク | 30 | 对1组敌人构成特大伤害 |

ヤリ（枪）技能 可以习得的职业：战士/僧侣/圣骑士

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | しっぷうづき | 0 | 必定先制攻击 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备枪时攻击力上升10点 |
| 13 | けものづき | 0 | 对野兽系敌人伤害加强 |
| 22 | きゅうしょづき | 3 | 一定概率让敌人即死 |
| 35 | かいしん率アップ | — | 装备枪时会心一击概率上升 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备枪时攻击力上升20点 |
| 58 | 一闪づき | 8 | 成功时必定会心一击 成功率50% |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备枪时攻击力上升30点 |
| 88 | さみだれづき | 4 | 随机攻击敌人3-4次 |
| 100 | 全职业枪そうび可 | — | 所有职业都能装备枪系武器 |
| 秘传 | ジゴスパーク | 26 | 召唤地狱闪电攻击全体敌人 |

短剑技能 可以习得的职业：战士/盗贼/魔法师

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | ポイズンダガー | 2 | 一定概率让敌单体中毒 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备短剑时攻击力上升10点 |
| 13 | キラーブーン | 0 | 对昆虫系怪物伤害加强 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备短剑时会心一击概率上升 |
| 35 | タナトスハント | 3 | 对中毒或麻痹状态的怪物伤害加强 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备短剑时攻击力上升20点 |
| 58 | アサシンアタック | 3 | 一定概率让敌单体即死 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备短剑时攻击力上升30点 |
| 88 | バンパイアエッジ | 4 | 攻击时吸取敌单体的HP |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备短剑系武器 |
| 秘传 | ヒュプノスハント | 3 | 对混乱或睡眠状态的敌人伤害加强 |

ムチ（鞭）技能 可以习得的职业：魔法师/旅艺人/超级明星

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | らせん打ち | 3 | 一定概率让敌单体混乱 |
| 7 | 爱のムチ | 0 | 对一组怪人系的敌人伤害加强 |
| 13 | こうげき力+10 | — | 装备鞭子时攻击力上升10点 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 22 | しばり打ち | 3 | 一定概率让敌单体麻痹 |
| 35 | こうげき力+20 | — | 装备鞭子时攻击力上升20点 |
| 42 | ねむり打ち | 3 | 攻击一组敌人，附带催眠效果 |
| 58 | こうげき力+30 | — | 装备鞭子时攻击力上升30点 |
| 76 | ヒールウィップ | 5 | 攻击一组敌人，并回复自己的HP |
| 88 | 双龙打ち | 10 | 攻击敌人两次，目标随机 |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备鞭系武器 |
| 秘传 | 地这い大蛇 | 16 | 召唤大蛇攻击一组敌人。 |

棍技能 可以习得的职业：僧侣/武斗家

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | こうげき力+10 | — | 装备棍时攻击力上升10点 |
| 7 | 足ばらい | 0 | 让一组敌人一定几率无法行动 |
| 13 | かいしん率アップ | — | 装备棍时会心一击概率上升 |
| 22 | 黄泉送り | 0 | 对不死系敌人伤害加强 |
| 35 | こうげき力+20 | — | 装备棍时攻击力上升20点 |
| 42 | なぎはらい | 0 | 攻击一组敌人 |
| 58 | みかわし率+4% | — | 装备棍时增加回避率4% |
| 76 | 冰结らんげき | 5 | 随机攻击敌人4次 |
| 88 | こうげき力+30 | — | 装备棍时攻击力上升30点 |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备棍系武器 |
| 秘传 | 天地のかまえ | 8 | 弹反敌人的攻击，并对敌人构成大伤害 |

杖技能 可以习得的职业：僧侣/魔法师/圣骑士/魔法战士/贤者

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | さいだいMP+10 | — | 装备杖时最大MP上升10点 |
| 7 | まふうじのつえ | 3 | 封住敌单体的咒文 |
| 13 | MP吸收率+2% | — | 装备杖时增加MP吸收率2% |
| 21 | 恶魔ばらい | 0 | 一定几率让恶魔系的敌人1体麻痹 |
| 31 | さいだいMP+30 | — | 装备杖时最大MP上升30点 |
| 44 | しゅくふくのつえ | 2 | 回复同伴1人的HP |
| 57 | MP吸收率+4% | — | 装备杖时增加MP吸收率4% |
| 70 | さいだいMP+60 | — | 装备杖时最大MP上升60点 |
| 84 | MP自动回复 | — | 装备杖时MP自动回复 |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备杖系武器 |
| 秘传 | ふっかつのつえ | 8 | 一定概率让同伴一人复活 |

ハンマー（锤）技能 可以习得的职业：战斗大师/圣骑士

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | ハートブレイク | 2 | 一定几率让敌人无法行动 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备锤时攻击力上升10点 |
| 13 | ゴールドハンマー | 2 | 攻击敌人时掠夺金钱 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备锤时会心一击概率上升 |
| 35 | ラストバッター | 3 | 每回和最后时对敌单体构成大伤害 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备锤时攻击力上升20点 |
| 58 | ドラムクラッシュ | 0 | 对物质系敌人伤害加强 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备锤时攻击力上升30点 |
| 88 | ランドインパクト | 12 | 发动冲击波攻击全体敌人 |
| 100 | 全职业でハンマー装备可 | — | 所有职业都能装备锤系武器 |
| 秘传 | ビッグバン | 16 | 向敌全体发动大爆炸攻击 |

オノ（斧）技能 可以习得的职业：战斗大师/游侠

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | たいぼく斩 | 0 | 对植物系敌人伤害加强 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备斧时攻击力上升10点 |
| 13 | 苍天魔斩 | 2 | 一定几率让敌单体麻痹 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备斧时会心一击概率上升 |
| 35 | かぶと割り | 0 | 一定几率降低敌人的防御力 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备斧时攻击力上升20点 |
| 58 | まじん斩り | 8 | 成功必定会心一击 成功率50% |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备斧时攻击力上升30点 |
| 88 | オノむそう | 0 | 攻击一组敌人 |
| 100 | 全职业でオノ装备可 | — | 所有职业都能装备斧系武器 |
| 秘传 | 森罗万象斩 | 16 | 对敌单体构成大伤害 |

扇技能 可以习得的职业：武斗家/旅艺人/超级明星

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | 花ふぶき | 2 | 敌一组一定概率目盲 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备扇时攻击力上升10点 |
| 13 | といきがえし | 4 | 反弹火焰和吹雪吐息 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备扇时会心一击概率上升 |
| 35 | 波纹演舞 | 0 | 对水系敌人伤害加强 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备扇时攻击力上升20点 |
| 58 | 风姿花传 | 3 | 分身并回避敌人的物理攻击 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备扇时攻击力上升30点 |
| 88 | おうぎのまい | 8 | 随机攻击敌人4次 |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备扇系武器 |
| 秘传 | ハッスルダンス | 0 | 我方全体HP回复70点 |

ツメ（爪）技能 可以习得的职业：武斗家/盗贼

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | ウィングブロウ | 2 | 真空属性敌单体攻击 |
| 7 | こうげき力+10 | — | 装备爪时攻击力上升10点 |
| 13 | 裂钢拳 | 0 | 对机械系敌人伤害加强 |
| 22 | かいしん率アップ | — | 装备爪时会心一击概率上升 |
| 35 | ネイルスクラッチ | 0 | 对敌单体连续攻击4次 |
| 42 | こうげき力+20 | — | 装备爪时攻击力上升20点 |
| 58 | タイガ—クロ— | 0 | 对敌单体连续攻击2次 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备爪时攻击力上升30点 |
| 88 | ゴ—ルドフィンガ— | 6 | 攻击单体敌人，并打消辅助效果 |
| 100 | 全职业でそうび可 | — | 所有职业都能装备爪系武器 |
| 秘传 | ゴッドスマッシュ | 14 | 对敌单体构成大伤害 |

ブーメラン（回旋镖）技能 可以习得的职业：游侠/贤者/超级明星

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | クロスカッタ— | 2 | 攻击全体敌人，最左边的敌人追加一次伤害 |
| 7 | パワフルスロ— | 4 | 以均等的攻击力攻击全体敌人 |
| 13 | こうげき力+10 | — | 装备回旋镖时攻击力上升10点 |
| 22 | スライムブロウ | 0 | 对史莱姆系敌人伤害加强，全体攻击 |
| 35 | こうげき力+20 | — | 装备回旋镖时攻击力上升20点 |
| 42 | シャインスコ—ル | 6 | 发动光属性全体攻击 |
| 58 | バ—ニングバ—ド | 4 | 发动炎属性单体攻击 |
| 76 | こうげき力+30 | — | 装备回旋镖时攻击力上升30点 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 88 | メタルウィング | 3 | 对金属系敌人命中率加强 |
| 100 | 全职业でそうび可 | – | 所有职业都能装备回旋镖系武器 |
| 秘传 | ギガスロー | 16 | 发动雷属性单体攻击 |

弓技能 可以习得的职业：魔法战士/游侠/贤者

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | マジックアロー | 3 | 攻击时降低敌人的咒文耐性 |
| 7 | こうげき力+10 | – | 装备弓时攻击力上升10点 |
| 13 | バードシュート | 0 | 对鸟系敌人伤害加强 |
| 22 | かいしん率アップ | – | 装备弓时会心一击概率上升 |
| 35 | ニードルショット | 1 | 一定概率让敌单体即死 |
| 42 | こうげき力+20 | – | 装备弓时攻击力上升20点 |
| 58 | さみだれうち | 4 | 随机攻击4次 |
| 76 | こうげき力+30 | – | 装备弓时攻击力上升30点 |
| 88 | 天使の矢 | 0 | 攻击时回复自己的MP |
| 100 | 全职业弓そうび可 | – | 所有职业都能装备弓系武器 |
| 秘传 | シャイニングボウ | 18 | 发动光属性全体攻击 |

素手（空手）技能 可以习得的职业：武斗家/盗贼/战斗大师/游侠

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 3 | 石つぶて | 0 | 投掷石头攻击一组敌人 |
| 7 | こうげき力+10 | – | 空手时攻击力上升10点 |
| 12 | かまいたち | 0 | 对元素系敌人伤害加强，一组攻击 |
| 18 | かいしん率アップ | – | 空手时会心一击概率上升 |
| 25 | せいけんづき | 2 | 对敌单体构成较大伤害 |
| 30 | みかわし率+4% | – | 空手时回避率增加4% |
| 42 | ばくれつけん | 0 | 随机攻击敌人4次 |
| 60 | こうげき力+30 | – | 空手时攻击力上升30点 |
| 77 | 岩石おとし | 8 | 投掷巨大的岩石攻击全体敌人 |
| 100 | こうげき力+60 | – | 空手时攻击力上升60点 |
| 秘传 | ミラクルムーン | 16 | 攻击全体敌人，自己HP回复 |

盾技能 可以习得的职业：战士/僧侣/魔法师/旅艺人/圣骑士/魔法战士/贤者/超级明星

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 6 | シールドアタック | 4 | 一边防御，一边攻击单体敌人 |
| 12 | 盾ガード率+2% | – | 装备盾时抵挡率增加2% |
| 18 | 大ぼうぎょ | 3 | 大幅减少所受到的伤害 |
| 25 | 盾ガード率+2% | – | 装备盾时抵挡率增加2% |
| 32 | ビッグシールド | 4 | 一定回合内大幅提升盾牌的抵挡率 |
| 40 | ミラーシールド | 4 | 一定回合内反弹敌人的咒文 |
| 52 | 盾ガード率+2% | – | 装备盾时抵挡率增加2% |
| 66 | まもりのたて | 4 | 一定回合内异常状态无效 |
| 82 | うけながしのかまえ | 12 | 将敌人的攻击反弹给其他人 |
| 100 | 全职业盾そうび可 | – | 所有职业都能装备盾牌 |
| 秘传 | 痛恨完全ガード | – | 痛恨一击必定防御 |

ゆうかん（勇敢・战士）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 8 | かばう | 0 | 保护同伴一人 |
| 16 | 常时ちから+10 | – | 永久性增加10点力量 |
| 28 | くちぶえ | 0 | 呼唤敌人，战斗中敌人会朝自己发怒 |
| 40 | 常时みのまもり+20 | – | 永久性增加20点守护 |
| 48 | 体当たり | 0 | 用身体撞击敌人，敌我HP降为1/4 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 56 | 常时ちから+30 | — | 永久性增加30点力量 |
| 70 | ロストアタック | 3 | 单体攻击，降低敌人的蓄力等级 |
| 80 | 常时みのまもり+40 | — | 永久性增加40点守护 |
| 90 | 常时さいだいHP+60 | — | 永久性增加60点最大HP |
| 100 | やいばくだき | 4 | 单体攻击，降低敌人的攻击力 |
| 秘传 | オートカウンター | — | 偶尔自动反击敌人 |

合计：力量+60 守备+60 HP+60

きあい（气合・武斗家）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 4 | おたけび | 0 | 令一组敌人一定几率无法行动 |
| 10 | 常时すばやさ+10 | — | 永久性增加10点速度 |
| 16 | ためる | 0 | 提升自己的蓄力等级 |
| 22 | 常时ちから+10 | — | 永久性增加10点力量 |
| 32 | ふとうふくつ | 2 | 消除自己所中的异常状态 |
| 42 | 常时さいだいHP+30 | — | 永久性增加30点最大HP |
| 55 | しんとうめつきゃく | 1 | 提高对火焰和吹雪吐息的抗性 |
| 68 | 常时すばやさ+30 | — | 永久性增加30点速度 |
| 82 | めいそう | 3 | 冥想，回复自己HP80点 |
| 100 | 常时すばやさ+60 | — | 永久性增加60点速度 |
| 秘传 | テンションキープ | — | 维持上一次战斗的蓄力等级 |

合计：速度+100 力量+10 HP+30

しんこう心（信仰・僧侣）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 8 | かみのおつげ | 0 | 知道下一级需要的经验值 |
| 16 | 常时かいふく魔力+20 | — | 永久性增加20点回复魔力 |
| 28 | おはらい | 2 | 解除同伴1人的诅咒 |
| 40 | 常时さいだいMP+10 | — | 永久性增加10点最大MP |
| 48 | ゾンビガード | 4 | 抵挡不死系敌人的攻击 |
| 56 | 常时かいふく魔力+60 | — | 永久性增加60点回复魔力 |
| 70 | 圣女の守り | 3 | 回避1次即死攻击 |
| 80 | 常时さいだいMP+20 | — | 永久性增加20点最大MP |
| 90 | 圣なる祈り | 2 | 提升自己的回复魔力 |
| 100 | 常时かいふく魔力+100 | — | 永久性增加100点回复魔力 |
| 秘传 | ひかりのはどう | 10 | 解除我方全员的异常效果 |

合计：回复魔力+180 MP+30

まほう（魔法・魔法师）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 8 | 魔结界 | 5 | 制造出魔法结界，抵挡咒文攻击 |
| 18 | 常时こうげき魔力+20 | — | 永久性增加20点攻击魔力 |
| 26 | ぶきみなひかり | 6 | 降低敌单体的周围耐性 |
| 38 | 常时さいだいMP+10 | — | 永久性增加10点最大MP |
| 46 | せいしんとういつ | 3 | 回复自己的MP |
| 54 | 咒文かいしん率アップ | — | 攻击咒文会心概率上升 |
| 68 | 魔力かくせい | 5 | 大幅提升自己的攻击魔力 |
| 78 | 常时こうげき魔力+60 | — | 永久性增加60点攻击魔力 |
| 88 | 常时さいだいMP+20 | — | 永久性增加20点最大MP |
| 100 | 常时こうげき魔力+100 | — | 永久性增加100点攻击魔力 |
| 秘传 | つきのはどう | 8 | 降低敌全体的攻击力 |

合计：攻击魔力+180 MP+30

おたから（宝物・盗贼）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | 常时きようさ+20 | – | 永久性增加20点敏捷 |
| 10 | ぬすむ | 0 | 一定概率偷取敌人的道具 |
| 16 | 常时すばやさ+20 | – | 永久性增加20点速度 |
| 22 | おとしあな | 0 | 挖一个陷阱让怪物或同伴掉进去 |
| 32 | 常时さいだいHP+20 | – | 永久性增加20点最大HP |
| 42 | とうぞくのはな | 0 | 知道附近剩余的宝物数量 |
| 55 | 常时きようさ+40 | – | 永久性增加40点敏捷 |
| 68 | みやぶる | 0 | 将敌单体的详细资料记载道怪物图鉴上 |
| 82 | 常时すばやさ+40 | – | 永久性增加40点速度 |
| 100 | おたからさがし | 2 | 将附近的宝物位置标示在上屏幕上 |
| 秘传 | オート盗む | – | 战斗后一定概率使敌人掉落道具 |

合计：敏捷+60 速度+60 HP+20

きょくげい（曲艺・旅艺人）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | 火ふき艺 | 2 | 吐出火焰攻击单体敌人 |
| 10 | ひん死时身かわし率アップ | – | 临死时回避力上升 |
| 16 | ボケ | 0 | 让第一组一定几率不能行动 |
| 22 | 常时みりょく+30 | – | 永久性增加30点魅力 |
| 32 | ツッコミ | 2 | 我方单体混乱回复 |
| 42 | 常时こうげき魔力+30 | – | 永久性增加30点攻击魔力 |
| 55 | タップダンス | 0 | 跳舞回避敌人的攻击 |
| 68 | 常时かいふく魔力+30 | – | 永久性增加30点回复魔力 |
| 82 | キラージャグリング | 8 | 随机攻击全体敌人8次 |
| 100 | 常时きようさ+50 | – | 永久性增加50点敏捷 |
| 秘传 | 战いの歌 | 16 | 提升全员的攻击力 |

合计：魅力+30 攻击魔力+30 回复魔力+30 敏捷+50

とうこん（斗魂・战斗大师）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | 常时さいだいHP+10 | – | 永久性增加10点最大HP |
| 10 | とうこん讨ち | 1 | 对敌单体伤害加强 |
| 16 | 常时ちから+10 | – | 永久性增加10点力量 |
| 22 | すてみ | 0 | 一定回合内攻击力上升，防御力下降 |
| 32 | 常时さいだいHP+20 | – | 永久性增加20点最大HP |
| 42 | もろば斩り | 0 | 对敌人构成大伤害，自己同时受伤 |
| 55 | 常时ちから+30 | – | 永久性增加30点力量 |
| 68 | 无心こうげき | 4 | 随机对单体敌人构成大伤害 |
| 82 | 常时さいだいHP+30 | – | 永久性增加30点最大HP |
| 100 | テンションバーン | 6 | 每被敌人攻击一次，蓄力等级都会提升 |
| 秘传 | ダブル攻击 | – | 一定概率让物理攻击力伤害加倍 |

合计：HP+60 力量+40

はくあい（博爱・圣骑士）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
| --- | --- | --- | --- |
| 4 | やいばのぼうぎょ | 0 | 自己防御，敌人攻击时会受到反弹 |
| 10 | 常时みのまもり+10 | – | 永久性增加10点守护 |
| 16 | HPパサー | 3 | 把自己的HP分给同伴1人 |
| 22 | 常时かいふく魔力+30 | – | 永久性增加30点回复魔力 |
| 32 | MPパサー | 0 | 把自己的MP分给同伴1人 |
| 42 | 常时みのまもり+30 | – | 永久性增加30点守护 |

攻略研究

| | | | |
|---|---|---|---|
| 55 | みがわり | 0 | 自动替临死的同伴抵挡攻击 |
| 68 | 常时みのまもり+60 | — | 永久性增加60点守护 |
| 82 | におうだち | 0 | 抵挡敌人的全部攻击 |
| 100 | 常时さいだいHP+80 | — | 永久性增加80点最大HP |
| 秘传 | グランドネビュラ | 30 | 对第一组构成大伤害 |

合计：守备+100 回复魔力+30 HP+80

フォース（灵光・魔法战士）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 4 | ファイアフォース | 4 | 我方单体附带火元素，炎属性攻防增加 |
| 10 | 常时ちから+10 | — | 永久性增加10点力量 |
| 16 | アイスフォース | 4 | 我方单体附带冰元素，冰属性攻防增加 |
| 22 | 常时みのまもり+20 | — | 永久性增加20点守护 |
| 32 | ストームフォース | 4 | 我方单体附带风、雷元素，风、雷属性攻防增加 |
| 42 | 常时みりょく+10 | — | 永久性增加10点魅力 |
| 55 | ダークフォース | 4 | 我方单体附带土、暗元素，土、暗属性攻防增加 |
| 68 | 常时こうげき魔力+30 | — | 永久性增加30点攻击魔力 |
| 82 | ライトフォース | 4 | 我方单体附带光元素，光属性攻防增加 |
| 100 | 常时さいだいHP+30 | — | 永久性增加30点最大HP |
| 秘传 | フォースマスター | — | 一定概率将元素效果附加给我方全员 |

合计：力量+10 守备+20 魅力+10 攻击魔力+30 HP+30

サバイバル（生存・游侠）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 4 | なだめる | 2 | 令敌人的怒气消除 |
| 10 | 常时きようさ+10 | — | 永久性增加10点敏捷 |
| 16 | みのがす | 0 | 让弱小的敌人逃走 |
| 22 | 常时すばやさ+20 | — | 永久性增加20点速度 |
| 32 | ステルス | 3 | 地图上不易被敌人发现，战斗中不易中敌人攻击 |
| 42 | 常时みのまもり+20 | — | 永久性增加20点守护 |
| 55 | まもりのきり | 5 | 回避敌人的一次攻击 |
| 68 | 常时きようさ+30 | — | 永久性增加30点敏捷 |
| 82 | オオカミアタック | 10 | 召唤狼群随机攻击敌人2次 |
| 100 | 常时きようさ+60 | — | 永久性增加60点敏捷 |
| 秘传 | かいしん率アップ | — | 临死时会心概率上升 |

合计：敏捷+100 速度+30 守备+20

さとり（悟道・贤者）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 4 | 常时かいふく魔力+20 | — | 永久性增加20点回复魔力 |
| 10 | ダーマのさとり | 3 | 可以随时转职 |
| 16 | 常时こうげき魔力+20 | — | 永久性增加20点攻击魔力 |
| 22 | いやしの雨 | 6 | 一定回合内自动回复我方全体的HP |
| 32 | 常时かいふく魔力+40 | — | 永久性增加40点回复魔力 |
| 42 | いてつくはどう | 10 | 取消敌人的一切附加效果 |
| 55 | 常时こうげき魔力+40 | — | 永久性增加40点攻击魔力 |
| 68 | しんぴのさとり | 8 | 同时提高攻击魔力和回复魔力 |
| 82 | 常时さいだいMP+60 | — | 永久性增加60点最大HP |
| 100 | 使用MP25%せつやく | — | 使用咒文时消费的MP减少25% |
| 秘传 | やまびこのさとり | 10 | 一定回合内咒文效果变成2次 |

合计：攻击魔力+60 回复魔力+60 MP+60

オーラ（圣光・超级明星）

| SP | 习得特技 | MP | 效果・备注 |
|---|---|---|---|
| 4 | 常时みりょく+10 | — | 永久性增加10点魅力 |
| 10 | サインぜめ | 0 | 签名攻击敌人，须消耗50G |
| 16 | 常时すばやさ+20 | — | 永久性增加20点速度 |
| 22 | スキャンダル | 0 | 让一组敌人目盲 |
| 32 | 常时最大HP+20 | — | 永久性增加20点最大HP |
| 42 | メイクアップ | 0 | 大幅提升自己的魅力 |
| 55 | 常时みりょく+20 | — | 永久性增加20点魅力 |
| 68 | スポットライト | 0 | 让发怒的敌人攻击自己 |
| 82 | 常时みりょく+30 | — | 永久性增加30点魅力 |
| 100 | バックダンサー呼び | 15 | 召唤舞者攻击全体敌人 |
| 秘传 | ゴールドシャワー | 0 | 消费1000G对全体敌人构成大伤害 |

合计：魅力+60 速度+20 HP+20

# 全职业习得咒文一览

魔法师（まほうつかい）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | メラ | 2 | 1体 | 发射小火球，火属性单体攻击 |
| 4 | ピオリム | 4 | 全员 | 提升全员的速度 |
| 6 | ヒャド | 3 | 1体 | 冰属性单体攻击 |
| 7 | ルカニ | 4 | 1体 | 降低敌单体的防御力 |
| 8 | リレミト | 3 | — | 从洞窟和高塔内瞬间脱出 |
| 11 | イオ | 4 | 全体 | 发动小爆炸攻击全体敌人 |
| 13 | トラマナ | 2 | — | 无视地形伤害 |
| 16 | ヒャダルコ | 8 | 1组 | 冰属性敌一组攻击 |
| 19 | メダパニ | 5 | 1组 | 敌一组混乱 |
| 21 | マホカンタ | 4 | 自分 | 一定回合内魔法反弹 |
| 25 | ルカナン | 8 | 1组 | 降低敌一组的防御力 |
| 28 | イオラ | 10 | 全体 | 发动大爆炸攻击全体敌人 |
| 30 | メラミ | 6 | 1体 | 发射大火球，火属性单体攻击 |
| 33 | バイキルト | 8 | 1人 | 大幅提升同伴1人的攻击力 |
| 40 | マヒャド | 24 | 全体 | 冰属性敌全体攻击 |
| 42 | ヘナトス | 8 | 1体 | 降低敌单体的攻击力 |
| 47 | イオナズン | 28 | 全体 | 发动巨大爆炸攻击全体敌人 |
| 53 | メラゾーマ | 18 | 1体 | 发射巨大火球，火属性单体攻击 |
| 64 | メラガイアー | 45 | 1体 | 发动巨大火柱，攻击单体敌人 |
| 68 | マヒャデドス | 50 | 全体 | 发动巨大冰柱，攻击全体敌人 |

僧侣（そうりょ）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 3 | キアリー | 2 | 1人 | 解除同伴1人的毒状态 |
| 6 | ラリホー | 3 | 1组 | 让敌一组陷入睡眠 |
| 8 | スカラ | 3 | 1人 | 提升同伴1人的防御力 |
| 11 | ザメハ | 2 | 全员 | 解除全员的睡眠状态 |
| 14 | バーハ | 4 | 1人 | 提升同伴1人的火焰、吹雪吐息抗性 |
| 16 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 18 | ザオラル | 8 | 1人 | 一定概率让同伴1人复活 |
| 20 | ザキ | 5 | 1体 | 一定概率让敌单体即死 |
| 22 | キアリク | 2 | 全员 | 解除全员的麻痹状态 |

攻略研究

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 31 | ベホイム | 8 | 1人 | 回复同伴1人HP165点左右 |
| 34 | ザラキ | 10 | 1组 | 一定概率让一组敌人即死 |
| 38 | ベホマラ— | 16 | 全员 | 回复全体同伴HP100点左右 |
| 43 | フバ—ハ | 8 | 全员 | 提升全体同伴的火焰、吹雪吐息抗性 |
| 47 | ベホマ | 24 | 1人 | 同伴1人的HP完全回复 |
| 55 | ザラキ—マ | 20 | 全体 | 一定概率让全体敌人即死 |
| 65 | ベホマズン | 128 | 全员 | 全体同伴的HP完全回复 |

盗贼（どうぞく）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | キアリ— | 2 | 1人 | 解除同伴1人的毒状态 |
| 9 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 12 | リレミト | 3 | — | 从洞窟和高塔内瞬间脱出 |
| 16 | ピオラ | 2 | 1人 | 提升同伴1人的速度 |

旅艺人（たびげいにん）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 3 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 8 | ヒャド | 3 | 1体 | 冰属性单体攻击 |
| 10 | リレミト | 3 | — | 从洞窟和高塔内瞬间脱出 |
| 12 | バギ | 3 | 1组 | 发动小龙卷风攻击一组敌人 |
| 16 | ヒャダルコ | 8 | 1组 | 冰属性敌一组攻击 |
| 21 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 24 | ザオラル | 8 | 1人 | 一定概率让同伴1人复活 |
| 30 | バギマ | 8 | 1组 | 发动大龙卷风攻击一组敌人 |
| 36 | バギクロス | 26 | 1组 | 发动巨大龙卷风攻击一组敌人 |

魔法战士（まほうせんし）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | マヌ—サ | 5 | 1组 | 让一组敌人目盲，命中率下降 |
| 5 | ルカニ | 4 | 1体 | 降低敌单体的防御力 |
| 8 | ラリホ— | 3 | 1组 | 让敌一组陷入睡眠 |
| 10 | ボミエ | 3 | 1体 | 降低敌单体的速度 |
| 12 | ピオリム | 4 | 全员 | 提升全员同伴的速度 |
| 14 | マホト—ン | 3 | 1组 | 封住一组敌人的咒文 |
| 16 | ルカナン | 8 | 1组 | 降低敌一组的防御力 |
| 20 | メダパニ | 5 | 1组 | 让一组敌人陷入混乱 |
| 24 | ボミオス | 5 | 1组 | 降低一组敌人的速度 |
| 28 | ラリホ—マ | 8 | 1组 | 让第一组敌人高概率睡眠 |
| 31 | メダパニ—マ | 10 | 全体 | 让全体敌人高概率混乱 |
| 39 | バイキルト | 8 | 1人 | 大幅提升同伴1人的攻击力 |

圣骑士（パラディン）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | スカラ | 3 | 1人 | 提升同伴1人的防御力 |
| 7 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 10 | マホバリア | 3 | 1人 | 提升同伴1人的咒文耐性 |
| 20 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 26 | スクルト | 6 | 全员 | 提升全体同伴的防御力 |
| 28 | マジックバリア | 6 | 1人 | 提升全体同伴的咒文耐性 |
| 33 | メガンテ | 1 | 全体 | 舍弃自己的生命攻击全体敌人 |
| 46 | メガザル | 全 | 全员 | 舍弃自己的生命让全员复活 |

游侠（レンジャー）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 3 | トラマナ | 2 | — | 无视地形伤害 |
| 4 | キアリー | 2 | 1人 | 解除同伴1人的毒状态 |
| 7 | リレミト | 3 | — | 从洞窟和高塔内瞬间脱出 |
| 10 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 12 | バーハ | 4 | 1人 | 提升同伴1人的火焰、吹雪吐息抗性 |
| 16 | キアリク | 2 | 全员 | 解除全员的麻痹状态 |
| 18 | ザメハ | 2 | 全员 | 解除全员的睡眠状态 |
| 22 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 24 | ザオラル | 8 | 1人 | 一定概率让同伴1人复活 |
| 26 | フバーハ | 8 | 全员 | 提升全体同伴的火焰、吹雪吐息抗性 |
| 34 | ベホイム | 8 | 1人 | 回复同伴1人HP165点左右 |

贤者（けんじゃ）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 2 | ドルマ | 4 | 1体 | 暗属性敌单体小伤害 |
| 5 | キアリー | 2 | 1人 | 解除同伴1人的毒状态 |
| 5 | リレミト | 3 | — | 从洞窟和高塔内瞬间脱出 |
| 8 | イオ | 4 | 全体 | 发动小爆炸攻击全体敌人 |
| 8 | ドルクマ | 7 | 1体 | 暗属性敌单体大伤害 |
| 13 | ディバインスペル | 4 | 1组 | 降低一组敌人的咒文耐性 |
| 16 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 20 | ザオラル | 8 | 1人 | 一定概率让同伴1人复活 |
| 24 | ベホマラー | 16 | 全员 | 回复全体同伴HP100点左右 |
| 27 | イオラ | 10 | 全体 | 发动大爆炸攻击全体敌人 |
| 30 | スクルト | 6 | 全员 | 提升全体同伴的防御力 |
| 33 | ベホイム | 8 | 1人 | 回复同伴1人HP165点左右 |
| 38 | マジックバリア | 6 | 1人 | 提升全体同伴的咒文耐性 |
| 43 | ドルモーア | 20 | 1体 | 暗属性敌单体特大伤害 |
| 45 | ザオリク | 15 | 1人 | 同伴1人完全复活 |
| 48 | イオナズン | 28 | 全体 | 发动巨大爆炸攻击全体敌人 |
| 61 | ドルマドン | 45 | 1体 | 暗属性敌单体超特大伤害 |
| 66 | イオグランデ | 56 | 全体 | 发动超巨大爆炸攻击全体敌人 |

超级明星（スーパースター）

| LV | 名称 | MP | 范围 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | ホイミ | 2 | 1人 | 回复同伴1人HP30点左右 |
| 11 | バギ | 3 | 1组 | 发动小龙卷风攻击一组敌人 |
| 18 | マホカンタ | 4 | 自分 | 一定回合内魔法反弹 |
| 23 | ベホイミ | 4 | 1人 | 回复同伴1人HP75点左右 |
| 36 | バギマ | 8 | 1组 | 发动大龙卷风攻击一组敌人 |
| 45 | バギクロス | 26 | 1组 | 发动巨大龙卷风攻击一组敌人 |
| 58 | バギムーチョ | 50 | 1组 | 发动超巨大龙卷风攻击一组敌人 |

文/八房
美编/大狐狸

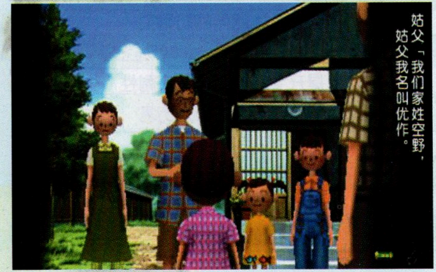



## 我的暑假 4

PSP AVG ●sce●2009年7月11日 ●1人/5040日元●记忆容量428k

# 昭和时代的浪漫！重拾少年时的感动！

### 人人都有的回忆！




本作是以描述昭和时代（上世纪八十年代中期为主）风情的休闲类游戏《我的暑假》系列第四作。系列中，玩家要扮演一个放暑假的小学生，度过一个充实的暑假。在那个没有电子游戏、没有高级模型、没有电脑的时代，日本的80后们是靠怎样的方法找寻乐趣呢？虽然中日有别，但相信每一个80后玩家都或多或少能在游戏中找到那似曾相识的感动吧。

本次游戏的舞台是濑户内海的一个小城镇（原型为广岛县尾道市），主人公——活泼天真的“我”随着父母来到爷爷奶奶家过暑假，在这短短的一个月中，主角将会给自己留下怎样的珍贵回忆呢？

游戏的类型为AVG，玩家要操纵“我”在濑户内海的各个岛屿上尽情地游玩——游戏内容包括抓虫、收集怪兽橡皮、拣瓶子等。除此之外，每天还将会有丰富多彩的固定事件等待着玩家去探索。游戏的技术性主要体现在对于时间的控制上：玩家要做的就是充分利用时间，用有效的时间干出最好的成绩。

——CHECK：一些要点！——

游戏的时间变化是以“切换特定场景”为标准的，你在海里的一个地方游上一圈也是用15分钟，但从自己房间走到厨房却要用一个半小时……这就是因为游戏设计从二楼下楼切换时用一小时，从走道走进厨房切换时用半小时。游戏开始后，去奶奶的卧房获得表，之后就勤看一些吧。熟悉情况之后就可以用最为节省时间的方法进行行动了。

游戏中主角有体力（满腹度）的概念，进入水中时也会有氧气槽。虽然一般来说这两个数值是很难用尽的，但连续熬夜，或者潜入深海时就要做好准备，尤其是可以潜水时，在浅滩处氧气消耗很少，深处却很快，如果没有事先留好回程用的氧气，就要沉底了……当然主角是肯定不会中途挂掉的，不过给大家小小剧透一下：10个结局中有一个就是“埋在了爷爷家的旁边”，我想没人会想要这个结局吧！

## 多彩的事件与结局！




↑看起来很复杂，但其实地图很简单，熟悉一到两天即可畅通无阻

前面已经提过，本次暑假为时是一个月即31天。除了第一天主角们和家族一起来到爷爷奶奶家投宿之外，其他的30天都可以进行丰富多彩的假期生活。每方面的活动，主角根据表现都可以得到各种徽章，最高级的是钻石徽章，代表主角在这个项目上留下了最完美的回忆，其次是金色、银色。30天假期结束后，会根据主角收集不同的徽章数目来决定游戏的结局，结局有多达10个以上。当然，在为期一个月的假期中，几乎每天都会发生特定的事件，有一部分事件是强制触发的，另外一些，参与或者不参与则完全依玩家的喜好。这些事件可是会关系到剧情的发展（比如“我”与朋子姬若有若无的倾慕），也会影响到“绘日记”的内容哦。各个项目所能达到的成就如下表所示。

同时有多项目达到高水准的话是有一个相应顺序的，所以无论是想打出坏结局还是想打出海边开小卖店都是不容易的哦。优先度顺序为：昆虫采集＞绘日记＞虫相扑＞游戏高分＞空瓶收集＞钓鱼＞收集橡皮＞日晒＞暗号。

如果所有方面的成就都在银徽章以下，结局就是主角长大之后成了个死上班族……（汗）。作家、游戏策划、商店店主都是有可能的哦。以下这个表是假期期间发生的重要事件一览。自由活动则表示当天没有必要事件，可以自行安排。凡是标注了【夜】的事件需要晚6点晚餐之后才能触发。由于夜间11点会强制被老爹抓回去睡觉，所以要计划好时间和路线（比如可以上山抓虫，顺路来到事件发生地点）。

**1日：**乘坐新干线来到爷爷奶奶家。
**2日：**在太阳君的带领下参观小岛。
**3日：**陪小百合逛あっち岛。
**4日：**漫画姐暂时归来，带主角找到孩子们的秘密基地。
**5日：**【夜】キミコ来到岛上。
**6日：**漫画姐从大阪回到家中。/【夜】去75号（船长大叔）的家。
**7日：**与キミコ赛跑（可以作弊但结果一样）。
**8日：**可以在吉田商店中购买铁钉，修理通往むこう森的桥。
**9日：**【夜】在むこう浜召开试胆大会。
10日：虫相扑预备大会开幕。/【夜】在竹林中见到朋子姬。
**11日：**【夜】在防波堤夜晚钓鱼，与朋子姬见面。

| 徽章种类 | 银色 | 金色 | 钻石 |
|---|---|---|---|
| 绘日记 | 100枚 | 140枚 | 170枚 |
| 昆虫采集 | 100种 | 140种 | 150种 |
| 钓鱼 | 15种 | 25种 | 30种 |
| 收集橡皮 | 20种 | 25种 | 30种 |
| 虫相扑 | 优胜1次 | 优胜2次 | 优胜3次 |
| 合言叶（暗号） | 15个 | 20个 | 25个 |
| 捡空瓶 | 1,000日元 | 2,000日元 | 3,000日元 |
| 日晒 | こんがり黑ヤケ6 | 烧きすぎ真っ黑け7 | ブラックホール级8 |
| 50元游戏 | 10,000点 | 30,000点 | 50,000点 |

攻略研究

**12日：** 吉田商店前遇到小百合。
**13日：** 太鼓大会预先练习。/家人们全部回到家中。
**14日：** 家族一起进行扫墓。/召开盆踊大会。/太鼓练习。
**15日：** 盆踊大会进行中。/【夜】在河岸边放精灵船。/太鼓练习。
**16日：** 主角的父母、妹妹来到家中。
**17日：** 可以用锤子和改锥互相兑换。/试开となり岛的门。
**18日：** キミコ的家族归来。/试开となり岛的门。
**19日：** となり岛门正式开启，去秘密基地参加虫相扑的合宿。
**20日：** 探宝与古城探险。/【夜】在竹林与朋子姬会面。
**21日：** 在あっち岛与おじさん会面。
**22日：** 没有特殊事件，自由活动。
**23日：** 没有特殊事件，自由活动。
**24日：** 没有特殊事件，自由活动。
**25日：** 虫相扑大会团体战，优胜的话可以在山顶的看板处得到“宇宙基地兑换券”。
**26日：** 虫相扑大会个人战。
**27日：** 去朋子姬家与她见面（其实是去告别但是没有说出口）。
**28日：** 没有特殊事件，自由活动。
**29日：** 朋友们知道主角将要回家。
**30日：** 在秘密基地作告别，大家合照留念。
**31日：** 假期结束归家。

# 丰富多彩的假期生活

除了丰富的事件之外，每天还有大量的空闲时间，这时候要怎么做呢？当然是玩啦。游戏中，“我”可以进行橡皮相扑、斗虫子、潜水等多种娱乐活动，虽然每天同类事情只可以做一次，但只要搭配得当，绝对可以让每一天都过得十分充实。




↑每天经历的事情，都可以以“绘日记”的方法记录下来。共有三种写作风格哦。

## 拣汽水瓶！

作为小孩子是没有经济来源的，濑户小岛上也没有怪物打倒之后可以掉钱，那想要买东西又怎么办呢？只好劳逸结合了。游戏中想要得到金钱，最主要的方法就是每天在岛上转悠，如果发现有别人丢弃的汽水瓶，就可以收集起来，吉田商店处会负责收购。能捡到的瓶子有很多，最便宜的啤酒瓶子只能卖5元，汽水瓶可以卖10元，比较值段高的大空瓶也只能卖30元哦。相对于每个怪兽巧克力糖卖90元，养水生小虫子用的水槽更是要卖500日元的高价，所以……还好，除了路上几个寥寥无几的瓶子之外，还有大量“宝藏”（？）埋藏在海底！每天主角去各个岛上游玩的时候，就可以顺路在海底搜刮一番，往往能大有收获哦。（除了汽水瓶之外，还经常能捡到怪兽橡皮——这可是必须要靠90元才能得到的东西，能捡到的话就赚大了！（可惜不能卖）。

除了自力更生之外，有时和爷爷奶奶对话，还能从奶奶那里获得50日元的零用钱（好抠门）。不过比起90元一个的巧克力，还是有点杯水车薪啊。加上拣瓶子其实也很有乐趣的。个人经验是每天下午的瓶子会比上午要多一些哦。

## 怪兽橡皮相扑




↑比起小游戏，单纯的收集橡皮更有意思些

集收集、交换、对战乐趣为一体的超沉迷食玩游戏（咦？）总之，游戏中存在着一套充满吸引力里怪兽橡皮套装（就是做成小玩偶状

的橡皮，小时候大家都见过吧），游戏初期就可以在自己屋里的门上看到图鉴。游戏中可以通过各种手段收集到这些宝贝（买巧克力开奖、探海、和对手对战获得），你能收集全套吗？

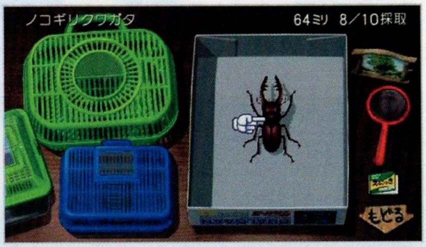
除了单纯的收集，“我“还可以和小朋友们进行竞赛，赢了的话就可以得到对方收集的橡皮哦！在进行橡皮相扑的时候，大家都要把橡皮放在一个板子上，然后呢？拼命地敲击四个角吧。只要能抢在对方之前将对方的橡皮震倒，就可以获得胜利。橡皮的种类很多，甚至还包括“限制”和“非限制”两种（笑）。前者只能持有1个，属于珍稀品，后者则可以复数、反复入手，在玩之前先存档，或者准备好多余的橡皮以防万一吧！

CHECK！

橡皮的性能嘛……虽然有些橡皮似乎很稳当很强大，但只要敲得够欢够准，区别不很大。严格来说，橡皮相扑的胜负一般还是看运气居多的。而且啊！不知道为什么，在玩训练战模拟战的时候总是能打败对手，一到真的赌上橡皮时候对手就全都变得很厉害！不带这么腹黑的！上表中标有星号的橡皮是只能有一个的珍贵品，可不要把这些输出去了。没有备胎的话就暂时不要玩了。

**全30枚橡皮入手方法一览！**

| 编号 | 橡皮名称 | 入手方法 |
|---|---|---|
| 1 | ブライトマン★ | 买巧克力获得 |
| 2 | モクモクじい | 买巧克力获得 |
| 3 | ザ・カイソク | おじちゃんちの绿台底下 |
| 4 | ケーブルマスター★ | こっち岛南西部分海底 |
| 5 | ハイスピードリニア | 海底（有两个网的附近的靠墙） |
| 6 | パトロールキッド★ | 买巧克力获得 |
| 7 | ファイヤーファイター★ | 邮局附近沿着小河的石碑 |
| 8 | スーパーワンワンナイン | 海峡大桥下/城屋家狗食盆/买巧克力获得 |
| 9 | トールガール★ | 与マメ对战获胜可能入手 |
| 10 | スーパーグレイト★ | 与太阳对战获胜可能入手 |
| 11 | オートバイジョー★ | こども岛的看板下方入手 |
| 12 | バスザ・ローカル | 公共汽车站附近/むこう岛海底 |
| 13 | スモールキャリアー | こっち岛房屋的门口 |
| 14 | マンオブザ・ヤタイ | 与ジュニア对战获胜可得 |
| 15 | キラーショベル★ | 与ぺったん对战获胜可得 |
| 16 | ブルザ・ドーター★ | むこう森秘密花园附近 |
| 17 | ビジーワーカー★ | 买巧克力获得 |
| 18 | タグボーイ★ | となり岛岸壁的海底洞穴中 |
| 19 | ファットボーイXL | 75号附近下面的海底/海底吸着养殖网的洞附近 |
| 20 | シーワーカー | となり岛东北海底/わすれ岛海底 |
| 21 | スクリューサブマリン | あっち岛海峡大桥附近海底 |
| 22 | タイリョウフィッシャー★ | わすれ岛附近海底 |
| 23 | アドベンチャー南极★ | 东北的海峡大桥左侧海底 |
| 24 | オーシャンホリデー | となり岛与こっち岛之间海底 |
| 25 | ザ・ひまわり | 东北的海峡大桥右侧海底 |
| 26 | ミスタースワン★ | こっち岛防波堤附近海底 |
| 27 | セスナザ・オールディー | 神社的塞钱箱附近/となり岛海底正六面体附近 |
| 28 | ジャンボフライター★ | 买巧克力获得 |
| 29 | ミスプロペラ★ | わすれ岛崖上 |
| 30 | スペースエクスプレス★ | 放掉用水路的水之后调查地藏 |
| 31 | ステーション21★ | 持有宇宙基地引换券，在山顶打赢ぺったん |




↑**ハンミョウ和ハラビロカマキリ**这两种虫子可以抓三只用来交换。

既然是暑假嘛自然离不了抓虫子。“我”一开始就配备了捕虫网，游戏中，海滩上、岩缝边、山崖上，到处都有可以捕获的虫子，种类超过100种，共有甲虫、水生、蝴蝶、蚂蚱、蜻蜓、爬虫等若干类别。收集全部虫子将是游戏中最大的工程之一。其中甲虫类的虫子还可以进行培养，不同的虫子还有不同的必杀技哦！除了甲虫类部分品种只能捕获三只（可以进行交换和培养）之外，所有的品种收集到之后都不会出现，难道主角是生态系统碾压者吗？

比较特殊的是水生类的虫子，如果没有购买的水槽的话，是不能捕捉水生类虫子的，但水槽的价格很贵，要卖500日元，所以游戏的前期基本都在摸瓶子买水槽……一般来讲在大概在一周~两周之间买到水槽，尽量在盆踊节之前入手吧！




↑虫子的胜负是可以控制的，平时多练习就可以弄出厉害的斗将了

甲虫类（可以进行虫相扑）

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| ノコギリクワガタ | 精灵の木 | 朝 | 57mm |
| アカアシクワガタ | 精灵の木(一定场次胜利后) | 昼 | 39mm |
| コクワガタ | 精灵の木 | 昼 | 74mm |
| オニクワガタ | 精灵の木 | 朝 | 22mm |
| ヒラタクワガタ | となり岛，朝焼け岬（10日后可以采取） | 昼 | 43mm |
| ミヤマクワガタ | 精灵の木(一定场次胜利后) | 朝 | 50mm |
| オオクワガタ | 精灵の木 | 夜 | 51mm |
| カブトムシ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 48mm |
| カブトムシメス | となり岛，朝焼け岬 | 朝 | 39mm |
| ハラビロカマキリ | こっち森 | 朝 | 48mm |
| オオカマキリ | 精灵の木(一定场次胜利后) | 夜 | 79mm |
| アオカナブン | 吉田商店横、秘密基地(与其他人交换) | 夜 | 22mm |
| マイマイカブリ | となり岛，分かれ道 | 夕 | 42mm |
| ハンミョウ | 小学校侧面 | 昼 | 22mm |
| オオオサムシ | こっち森，砖下 | 夕 | 27mm |
| ウスバカミキリ | 秘密基地(与其他人交换) | 昼 | 36mm |
| シロスジカミキリ | 秘密基地(与其他人交换) | 昼 | 47mm |
| ルリボシカミキリ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 23mm |

水生昆虫

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| アメンボ | 小学校侧面 | 昼 | 19mm |
| オオアメンボ | 小学校侧面 | 夕 | 21mm |
| ミズスマシ | 小学校侧面 | 昼 | 10mm |
| ミズカマキリ | こっち岛，水田 | 昼 | 50mm |
| ゲンゴロウ | となり岛，奥の森 | 朝 | 45mm |
| シマゲンゴロウ | となり岛朝，焼け岬 | 昼 | 17mm |
| ガムシ | あっち池附近 | 昼 | 44mm |

| | | | |
|---|---|---|---|
| マツモムシ | こっち岛，水田 | 夕 | 18mm |
| タイコウチ | となり岛，朝烧け岬 | 夕 | 34mm |
| タガメ | となり岛，おくの森 | 夕 | 64mm |

蝴蝶类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| アゲハチョウ | 大叔家前面 | 朝 | 95mm |
| モンシロチョウ | 邮局附近 | 朝 | 60mm |
| モンキチョウ | 邮局附近 | 朝 | 51mm |
| ジャノメチョウ | 大叔家前面 | 夕 | 48mm |
| サカハチョウ | 高速道路下 | 昼 | 55mm |
| イチモンジチョウ | こっち岛高速道路 | 朝 | 66mm |
| コノハチョウ | こっち岛高速道路 | 朝 | 66mm |
| ミスジチョウ | こっち森 | 朝 | 70mm |
| ゴマダラチョウ | となり岛原野 | 朝 | 76mm |
| ヒオドシチョウ | となり岛高崖 | 朝 | 76mm |
| テングチョウ | となり岛高崖 | 朝 | 57mm |
| クジャクチョウ | となり岛高崖 | 朝 | 52mm |
| キチョウ | 菜田中 | 昼 | 34mm |
| イシガケチョウ | となり岛山顶附近 | 夕 | 43mm |
| ツマベニチョウ | わすれ岛 | 昼 | 99mm |
| ホソオチョウ | 大こち山山顶附近 | 朝 | 49mm |
| ベニシジミ | 大叔家前面 | 夕 | 34mm |
| アカシジミ | 地藏附近 | 朝 | 43mm |
| ムラサキシジミ | 吉田商店附近 | 朝 | 43mm |
| ウラナミシジミ | 邮局附近 | 朝 | 37mm |
| アイノミドリシジミ | 小学校侧面 | 昼 | 44mm |
| ヤマトシジミ | あっち岛小山上 | 昼 | 23mm |
| ウラギンシジミ | あっち池附近 | 昼 | 33mm |
| オナガシジミ | あっち池附近 | 昼 | 39mm |
| ゴイシジミ | 邮局附近 | 夕 | 19mm |
| ル—ミスシジミ | こども岛岩石海岸 | 昼 | 34mm |
| ルリシジミ | こっち森秘密花园 | 朝 | 33mm |
| ツバメシジミ | となり岛高崖 | 朝 | 22mm |
| オオミドリシジミ | 小学校房顶 | 朝 | 39mm |
| ダイミョウセセリ | 大叔家前面 | 夕 | 38mm |
| イチモンジセセリ | あっち池附近 | 昼 | 35mm |
| アオバセセリ | こっち森，秘密花园 | 朝 | 49mm |
| アカタテハ | 大叔家前面 | 夕 | 56mm |
| キタテハ | 地藏附近 | 朝 | 57mm |
| ルリタテハ | こっち森 | 朝 | 55mm |
| シ—タテハ | むこう浜海水浴场 | 朝 | 48mm |
| キベリタテハ | こっち岛高速道路 | 朝 | 70mm |
| クロアゲハ | あっち池附近 | 昼 | 121mm |
| アオスジアゲハ | あっち岬 | 昼 | 50mm |
| キアゲハ | 小学校校庭 | 昼 | 73mm |
| ナガサキアゲハ | あっち岛橘子树附近 | 昼 | 115mm |
| カラスアゲハ | あっち森 | 夕 | 82mm |
| オナガアゲハ | こっち森 | 夕 | 106mm |
| ミカドアゲハ | となり岛的海岬 | 朝 | 61mm |

攻略研究

| | | | |
|---|---|---|---|
| ミヤマカラスアゲハ | こども岛采石场 | 夕 | 79mm |
| モンキアゲハ | こっち岛的水田 | 夕 | 130mm |
| ジャコウアゲハ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 108mm |
| サトキマダラヒカゲ | 地藏附近 | 昼 | 67mm |
| クロヒカゲ | こっち森 | 夕 | 51mm |
| ツマグロヒョウモン | となり岛的海岬 | 昼 | 76mm |
| ミドリヒョウモン | むこう浜海水浴场 | 夕 | 65mm |
| スミナガシ | 地藏附近 | 朝 | 56mm |
| ウラジャノメ | あっち森 | 夕 | 59mm |
| コジャノメ | こっち森 | 朝 | 48mm |
| コムラサキ | こっち岛的水田 | 夕 | 62mm |
| コミスジ | あっち岛港口 | 朝 | 58mm |
| ホシミスジ | 星の原野 | 夕 | 58mm |
| ムラサキツバメ | となり岛的海岬 | 朝 | 41mm |
| コツバメ | 大桥附近 | 朝 | 30mm |
| オオゴマダラ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 125mm |
| オオムラサキ | となり岛，朝焼け岬 | 朝 | 116mm |
| ベニヒカゲ | 大こち山山顶附近 | 朝 | 51mm |
| アサギマダラ | 大こち山山　附近 | 夕 | 94mm |

蚂蚱类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| ショウリョウバッタ | あっち岛，小山丘 | 昼 | 74mm |
| クルマバッタ | あっち岛橘子树附近 | 昼 | 40mm |
| ヒシバッタ | あっち岛神社 | 昼 | 15mm |
| トノサマバッタ | 破汽车处 | 昼 | 59mm |
| オンブバッタ | となり岛原野 | 朝 | 40mm |
| キリギリス | 地藏附近 | 朝 | 55mm |
| エンマコオロギ | 墓地 | 朝 | 33mm |
| ウマオイ | こっち森 | 夕 | 34mm |
| クサキリ | あっち池附近 | 昼 | 44mm |
| ササキリ | あっち岛神社 | 朝 | 20mm |
| クツワムシ | 小学校侧面 | 夕 | 54mm |
| コバネイナゴ | こっち岛的水田 | 夕 | 34mm |
| マツムシ | こっち岛的水田 | 夕 | 18mm |
| ヤブキリ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 43mm |
| マダラカマドウマ | 古城内 | 昼 | 34mm |
| スズムシ | 大屋前 | 夕 | 17mm |
| カネタタキ | 邮局附近 | 夕 | 12mm |
| カンタン | こっち森，秘密花园 | 夕 | 13mm |
| ツユムシ | 大こち山山顶附近 | 朝 | 19mm |

蚂蚱类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| ショウリョウバッタ | あっち岛，小山丘 | 昼 | 74mm |
| クルマバッタ | あっち岛橘子树附近 | 昼 | 40mm |
| ヒシバッタ | あっち岛神社 | 昼 | 15mm |
| トノサマバッタ | 破汽车处 | 昼 | 59mm |
| オンブバッタ | となり岛原野 | 朝 | 40mm |
| キリギリス | 地藏附近 | 朝 | 55mm |
| エンマコオロギ | 墓地 | 朝 | 33mm |
| ウマオイ | こっち森 | 夕 | 34mm |
| クサキリ | あっち池附近 | 昼 | 44mm |



交换 广东 张文达
火焰纹章能不能哎NDS上出个新作。
男，15岁，广东省惠阳区，QQ：3351426

| | | | |
|---|---|---|---|
| ササキリ | あっち岛神社 | 朝 | 20mm |
| クツワムシ | 小学校侧面 | 夕 | 54mm |
| コバネイナゴ | こっち岛的水田 | 夕 | 34mm |
| マツムシ | こっち岛的水田 | 夕 | 18mm |
| ヤブキリ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 43mm |
| マダラカマドウマ | 古城内 | 昼 | 34mm |
| スズムシ | 大屋前 | 夕 | 17mm |
| カネタタキ | 邮局附近 | 夕 | 12mm |
| カンタン | こっち森，秘密花园 | 夕 | 13mm |
| ツユムシ | 大こち山山顶附近 | 朝 | 19mm |

蜻蜓类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| カワトンボ | あっち池附近 | 昼 | 55mm |
| モノサシトンボ | こっち岛的水田 | 夕 | 36mm |
| アキアカネ | 高速道路下 | 昼 | 45mm |
| オニヤンマ | こっち岛的水田 | 夕 | 108mm |
| キイトトンボ | あっち池附近 | 昼 | 35mm |
| ウチワヤンマ | こっち岛的水田 | 夕 | 73mm |
| ギンヤンマ | あっち池附近 | 夕 | 70mm |
| ムカシトンボ | 古城前 | 朝 | 49mm |
| グンバイトンボ | となり岛，奥の森 | 朝 | 43mm |
| ヘビトンボ | となり岛，朝焼け岬 | 昼 | 39mm |
| シオカラトンボ | 古城前 | 昼 | 62mm |
| チョウトンボ | あっち池附近 | 夕 | 34mm |

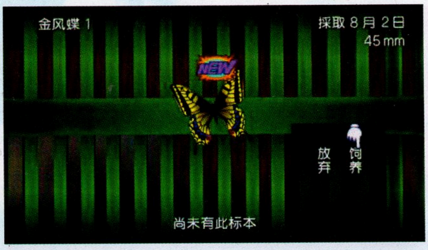
蝉类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| クマゼミ | 地藏附近 | 朝 | 71mm |
| ニイニイゼミ | あっち森 | 夕 | 18mm |
| ヒグラシ | こっち岛，高速道路 | 夕 | 40mm |
| ヒメハルゼミ | こっち森 | 夕 | 22mm |
| ミンミンゼミ | あっち池附近 | 昼 | 34mm |
| エゾゼミ | となり岛原野 | 昼 | 47mm |
| ツクツクボウシ | あっち森 | 夕 | 35mm |
| チッチゼミ | となり岛森林深处 | 昼 | 21mm |
| アブラゼミ | 大屋前 | 昼 | 37mm |
| セミの抜け壳 | 地藏附近 | 昼 | 39mm |

瓢虫和其他类

| 名称 | 场所 | 时间段 | 最大全长 |
|---|---|---|---|
| フタホシテントウ | 小学校侧面 | 昼 | 21mm |
| ナナホシテントウ | こっち岛的水田 | 夕 | 10mm |
| ハラグロオオテントウ | こっち森 | 夕 | 13mm |
| カメノコテントウ | となり岛原野 | 朝 | 8mm |
| アオクサカメムシ | あっち岛神社 | 昼 | 18mm |
| ニシキキンカメムシ | 大こち山山顶附近 | 昼 | 16mm |
| エサキモンキツカメムシ | 破汽车处 | 昼 | 11mm |
| オオクモヘリカメムシ | あっち岛港口 | 昼 | 21mm |
| オオキンカメムシ | となり岛朝，焼け岬 | 昼 | 29mm |
| オオゾウムシ | こども岛 | 昼 | 12mm |
| ダンゴムシ | 破汽车处 | 昼 | 21mm |
| ハサミムシ | 大叔家前面 | 昼 | 23mm |
| ケラ | こっち森 | 朝 | 31mm |
| エダナナフシ | となり岛岔路 | 夕 | 75mm |
| トビナナフシ | こっち森 | 朝 | 48mm |
| ヘイケボタル | 小学校侧面 | 夜 | 13mm |

攻略研究




↑漂亮的蝴蝶种类最多，大部分都有真实原型哦，你能认出几种？

## 钓鱼和鱼料理！

游戏开始后不久，就可以找港口的船长大叔“75号”攀谈。75号本来是船长大叔船的名字，被主角起了绰号，不过似乎他也不是非常在意。更把鱼竿借给了主角，这样就可以开始钓鱼了。（这里有一点需要注意，就是从别处走到港口要经过许多个时间推进点，钓鱼也是挺花时间的，误了吃饭就不好了）。

钓鱼时会记录鱼的尺寸，只要鱼的大小或者只数超过一定限度，就可以高高兴兴地把鱼拎回去让家里人做成料理。游戏中能够钓到的鱼共有30种，向着收齐鱼料理的目标努力吧。此外，有些鱼是想要钓到的话必须在特定时间段（比如晚上），有些还需要使用“投げ”指令才会上钩。一般来说，放在游戏中后期进行收集会比较好，因为那时充裕的时间较多，掌握起来也灵活，钓起鱼来最大的用处其实也就是收集、写绘日记和晚上吃鱼料理（疲劳程度等下降），如何分配时间就看玩家的了。

## 秘密基地与暗号

大家小时候有没有和小朋友们约定个固定游玩地点起名叫秘密基地呢？或者是和关系比较好的朋友有一些心照不宣的小默契，设定个暗语一类的。4日，漫画姐将会暂时回到家中，主角也可以进入孩子们的秘密基地了。这里不但可以与其他同龄人进行各类游戏来增加友好度，每次进入的时候还都可以获得每天一变的“合言叶”，也就是接头暗号呢。合言叶分为初级和高级，内容大部分都是当年流行的话题或者著明的台词（比如北斗神拳的“你已经死了”）。每天进入秘密基地，都可以获得当天的暗号。如果一段事件之后凑够数目，暗号的难度和内容还会升级的哦。不过毕竟这些典故都是日本当年的流行文化，对于我们来说有些遥远，所以这里还是给大家把可能遇到的暗号和回答都写出来吧。

### 简单的暗号

ジュニア←→ボクくん
山←→川
ロマンチックが←→止まらない
发明王←→エジソン
とらぬタヌキの←→皮算用
おまえはもう←→死んでいる
ウサギとカメは←→カメの胜ち
待てば海路の←→日和あり
头かくして←→尻かくさず
おれたち←→ひょうきん族

### 追加后的暗号

ジュニア←→ボクくん
アミダ←→ばばあ
へのつっぱりは←→いらんですよ
ダレガコロシタ←→クックロビン
うしろ指←→さされ组
ピピルマピピルマ←→プリリンパ
くらいよせまいよ←→こわいよ
おまんら←→ゆるさんぜよ
○ちゃんの口ぐせは？←→バケラッタ
またつまらぬものを←→斩ってしまった
梅干したべて←→スッパマン
ドクロベ—は←→おしおきだべぇ
电击战队←→チェンジマン
ラ—メン大好き←→小池さん
ひでぶ←→あべし
夕焼け←→ニャンニャン
魔法の天使←→クリ—ミィ—マミ
そもさん←→せっぱ
パンプルピンプル←→パムポップン
あのくたらさんみゃく←→さんぼだい
プラレス←→三四郎
スチュワ—デス物语←→ドジでノロマなカメ
银河战队ブライガ—←→およびとあらば即参上
星よ←→导きたまえ
最强ロボ←→ダイオ—ジャ
筋肉マンゼブラ←→マッスル・インフェルノ
逆转←→イッパツマン

## 节日与事件

和前不久的《安妮的炼金工房》有些类似（只是我自己这么觉得），除了主角自由活动中进行的各种游戏之外，游戏中还有大量的事

件发生，几乎每天都有让人耳目一新的内容，而剧情的主线也就是在一些重大的事件中进行推移的。事件的大致列表我们在前面已经给大家放过了，这里就给大家介绍一些比较重要或者有价值的小事件吧。

赛跑：与キミコ认识后几天，7日时与她见面，就会触发与她赛跑的事件，作为男孩子当然不可以输给她了，由太阳做裁判，主角欣然接受了挑战。不过这一战可是很有难度的，キミコ事实上跑的比“我”要快一些，而且会比你先跑……如果堂堂正正的跑，肯定会失败。想要胜利的话，其实是可以作弊的：正常情况下，キミコ会先一步向下跑去，追的话也只能紧紧追在身后，但如果向下一段后马上向左抄小路的近道，就可以先一步到达校门，跑上楼梯就赢了。




↑盆踊大会不止一天，可以反复挑战数次。

不过输赢都好，没有太大影响。如果キミコ赢，她会夸你：“真是个诚实的好孩子”，然后和太阳一起走掉；如果作弊胜利，太阳会夸你：“你真棒，为男孩子争了光！”，然后陪キミコ走掉……喂，喂！

盆踊与太鼓大会：14日到16日之间，镇上会迎来传统节日盂兰盆节，所有人都会跳起传统的盆踊舞蹈。除了跳舞之外，敲太鼓也是重要的庆贺活动之一。身为主角，“我”自然不会放过这个表现自我的机会，可以在14日开始时就锻炼技术，正式过节时还可以与同龄的玩伴太阳君进行竞争。胜利的话会让所有人刮目相看的哦！

不过老实说，虽然这个迷你游戏的类型也是和太鼓达人一类的节律类，但游戏相当的高，中途半段的节奏感估计很快就会败下阵来。还好鼓点的节奏都是一样的，所以可以事先存好进度多试几次。由于连续3连击才能获得5分，但一次失误就会扣相同的分数，所以在前半段必须要做到完美，才能够应付后面的音符RUSH。

晒太阳！：大家也许注意到了，主角的肤色是会被晒黑的，而且晒得特别黑还能拿到徽章，就算是为了徽章也可以考虑晒一下。不过只有白天（六点之前）呆在户外才可以有效果，而且按照正常游戏，最后大概也就是晒到4~5级——原因是这个晒黑程度并不是根据游戏中的时间决定，而是依照现实游戏时间。所以最好的方法还是老老实实找个时间不流逝的地方挂机吧。挂上一下午肯定晒黑了。具体的时间不同，黑度分为8级。

一些小事件：游戏进行过一定程度后，就可以修理通往海水浴场的门，需要的素材是锤子（从工具箱拿的）、钉子（在吉田商店购得）和板子（可以去拆卸小学校附近的下水道挡板，拆哪块板子都可以，但是周围人的评价会相应的变一些。）

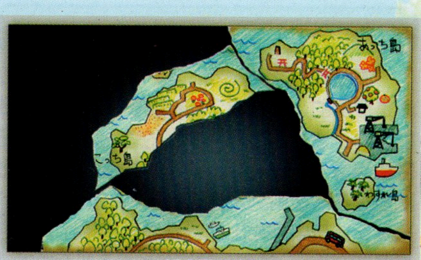
夜晚11点还没回家的话，往任何一个地方都会被大人拽回去。这样第二天主角会起晚，然后听收音机广播与家人一起做广播体操。

每天早中晚可以一起刷三次牙，会在日历上有所反应，如果能一直按时刷牙的话可是会有绘日记可以追加的哦。

17日吃早饭时，会听到家人说起となり岛的事情，之后可以从工具箱里用锤子交换改锥，然后去捅となり岛的门……不过最快也要三天才能捅开，所以19号之后才可以进入となり岛。

宇宙基地兑换卷入手：在25日开始的虫相扑大会团体战中取得优胜，就可以来到山顶上找到兑换券。之后可以和ぺったん对战，如果获胜的话能得到30号怪兽橡皮。队伍配置如下，实力非常强啊，足以算是总BOSS了，不好好培育虫子的话就得靠RP取胜了。

水军的秘密地图：1日，安顿下来后就可以下楼，在客厅中可以发现以前少年们的合影，获得关于秘密藏宝图的方法，之后随着剧情发展，走到相应的地方，就可以找到宝图。



未完成状態の古地図。

攻略研究




# 剑与魔法学院 2

PSP　RPG
●ACQUIRE●2009年6月25日
●1人/5229日元●记忆容量480kb

## 学科大考察

### 普通科

没有特点就是最大的特点，这就是普通科学员的最大特性。普通科可以装备游戏中出现的各种武器、防具，尤其是在迷宫探索中，随机得到的任何强力装备都可以及时的更换。配合特定的装备后，普通科还有特定的战术。虽然说普通科可以习得攻击、回复以及辅助魔法，但由于此职业的MP成长率不是很高，且不能习得范围型魔法，所以还是推荐培养成以武力攻击为主的类型。另外，普通科属于大器晚成型的学科，在游戏初期还算可以，到了中期的时候明显的出力不足，能力成长跟不上，而且等级提升也很缓慢……但在LV90之后，MP会以惊人的速度提升。

### 战士

基础学科之一。本作中，战士的成长率仍然是很快的。而且除了可以装备绝大部分的武器之外，还可以使用范围型的辅助魔法（攻击魔法习得不能……）。从游戏初期开始，战士就能够在队伍前列发挥出很大的价值，此学科虽然无法与中后期出现的高级学科相比，但培养得当的话，一直用到最终战也是不成问题的。

### 格斗家

与战士系相似，都活跃于队伍前列的学科。格斗家的基本能力要比战士更高，在游戏末期之前，格斗家都要优越于战士。但在末期时格斗家的武器装备实在是惨不忍睹，装备上的不足导致了该学科的活跃程度直线下降。不过、好在格斗家有着素手攻击力补正的特殊能力，另外，在LV较高时，会心一击率也还是非常高的。




### 魔法使

魔法使这个学科与前作的差别不是很大。在本作中也仍然是队伍后方中不可或缺的学科之一。魔法使的MP成长非常稳定，在LV22时就能习得全部的魔法，之后在使用上的也将变得更加灵活。其实，本作中魔法使的真正价值不是使用攻击魔法来灭敌，而是利用辅助魔法来治疗同伴或是脱出迷宫。

## レンジャー

本作中新增的一个学科。其实际上就是前作中的盗贼学科（只不过是换了个新的名字而已……）。レンジャー的能力比起前作中的盗贼要强一些。尤其是攻击力甚至可以与战士不相上下。此学科的最大特点仍然还是处理宝箱以及回收道具……同时还能在队伍后方起到支援攻击的作用。比起忍者、ガンナー之类的高级学科来说，レンジャー似乎能够发挥出更大的价值。

## 人形使

魔法系的特殊学科。整体的能力不是很强，比较擅长使用辅助系的魔法。人形使的最大价值就是使用魔法障壁来保护同伴了。不过，除此之外，该学科还真没有什么可提的价值……如果，玩家的编队策略是以攻击为主的话，那么人形使几乎就没有什么活跃的机会了。不如换上一个攻击系的学科来增强战力。

## 剑士

与游戏中的基础学科战士只有一字之差，但能力上却截然不同的学科。本作中新登场的剑士与前作中的侍非常相似（又是一个换了新名字的学科……）其特殊技能“白刃一闪”十分强力，对付杂鱼时的效果更是明显。不过比起战士来说，剑士的成长速度还是比较缓慢的，初期时的活跃程度肯定不如战士高，但只要耐心等其成长起来，必将成为队伍前方的主力角色。在游戏初期时，能力上虽然成长缓慢，但可以通过装备二刀流来补充攻击力上的不足。另外，剑士的专用特殊魔法“天健绝刀”有着全体攻击外加高确率石化的特点，非常适合用来清理大量杂鱼。




## 忍者

特殊型的学科。之所以说它特殊，是因为忍者既可以站在队伍前列物攻克敌，也可以躲




到队伍后方魔法辅助，而且忍者还能使用盗贼系的技能……用途广泛带来的负效果是能力平均，没有突出的特长。忍者虽然能够习得魔法，但也基本上都是大部分学科都能习得的通用魔法，而物攻方面，如果队伍前列缺人，忍者还是可以顶上去的，但如果不是的话，就没有必要让其登场了。另外，成长上的缓慢也使忍者的价值再次下降。总之，如果不是对该职业有偏爱的话，就不要考虑使用了。

## アイドル

又是一个本作中新加入的特殊职业。由于此职业的各项能力都不是很高（尤其是HP），而且成长速度缓慢，单纯的从能力上来说，此职业还是很废柴的……不过对于此职业有偏爱的话，倒也还是可以一用。アイドル的物理攻击不是很高，但命中率还可以，让其站在队伍后方进行支援攻击还是比较不错的。另外，アイドル的歌魔法比较特殊，其效果是敌我双方共同的，某些情况下使用后反而会给我方造成致命的打击……所以还是需要慎用。

## ガンナー

ヒューマン的专用学科。不但可以装备枪与弓，还能习得盗贼系的特技。原本远程攻击系的学科都应该安置在队伍后方，但战士系出身的ガンナー却能活跃于战斗的最前线。由于ガンナー装备的子弹中大多数都是有特殊附加效果的，配合其特技ヘッドショット后特殊效果的发动确率会有明显的提升。

## 精灵使

エルフ的专用学科。精灵使的特性与前作中的召唤师比较相似。当精灵使的LV提升后，能够召唤的精灵数量也会增加。本作中精灵使根据性别的不同，所能习得的精灵魔法以及召唤出的精灵也会有差别，总的来说还是女性更强一些。前作的召唤魔法效果一般，但本作中

的精灵魔法的实用价值却是大大增加。最强的召唤精灵セラフィム（オシリス）初期的攻击力就超过了1000点……虽说精灵魔法非常强力，但MP的急速消费也必须要注意的，建议想要使用精灵使的玩家，最好先让该角色当魔法使，在其LV30左右后再转职为精灵使。

## 狂战士

ドワーフ的专用学科。普通学科中战士系的强化版本。狂战士的最大缺点是无法使用魔法且命中率很低以及能够装备的武器较少。但即便是这样，狂战士的实际使用价值也是很高的。其特殊技能真二刀龙十分强力，除此之外、LV13时习得的反击（カウンター），LV42时习得的6回连续攻击的超鬼神斩等特技也都非常实用。

## 贤者

フェアリー的专用学科。基本上属于是魔法使的强化版本。由于贤者本身就可以习得魔法使能够使用的全部魔法，所以没有必要非从魔法使进行转职。由于フェアリー的速度很快，配合高威力的全体攻击魔法可以瞬间秒杀敌方的杂鱼部队。虽说贤者拥有MP回复的特技，但仍然是无法弥补高级魔法的MP急速消耗问题。

## 炼金术师

ノーム的专用学科。炼金术师是最大限度利用了ノーム特长的学科，其特殊技能与前作完全相同。由于炼金术师的MP成长根本无法与魔法使相比，且魔法的种类也是偏向攻击系，HP回复系的魔法只能通过用普通科转职后才能习得。所以与其用炼金术师还不如用魔法使更有实用价值。

## 风水师

クラッズ的专用学科。风水师属于早熟型职业，MP成长与贤者不相上下。其专用的风水魔法通常都附有各种异常状态的补正，且还能攻击敌方全员。除了魔法攻击外，风水师还能装备各种锤系武器。风水师在LV45时可以习得战斗后增加经验值与金钱的特技幸运之钟，对于队伍整体的练级+赚钱很有帮助。

## ビースト

フェルパー的专用学科。与狂战士相同，ビースト也无法使用魔法，属于纯物理攻击系的职业。ビースト的HP成长极高，但能装备的武器、防具极少，在游戏初期时，几乎无法依靠武具的补正。随着等级的提升，此学科的能力也逐渐体现出来，突击特技可以无视防御对敌人造成伤害，且攻击回数越多伤害值越大。

## 龙骑士

バハムーン的专用学科。与前作中的君主比较相似，都拥有特技かばう。如果队伍中有フェアリー或者是使用突击的ビースト的话，龙骑士的存在价值就会大大增强。龙骑士不仅可以在关键时刻守护同伴，其自身的综合能力也是很强的。在LV45时可以习得HP提升1.5倍特技，并且还能在中期左右习得全部的回复系魔法以及特殊魔法龙魂解放。唯一的缺点就是就MP成长较慢。

## 死灵使

ディアボロス的专用学科。死灵使是类似于魔法使系的职业。其专用的死灵魔法可以给与各种族很大的伤害。尤其是对付其它学科比较棘手的不死系・灵系敌人，更能体现出死灵使的优势。需要注意的是，使用死灵使时要考虑相性的问题，不然死灵使的能力会有大幅的下降……




## 坠天使

セレスティア的专用学科。本作中的强力学科之一，对神族有特效。坠天使的命中率、MP等等关键数值的成长都非常令人满意，且HP也很高。除此之外，坠天使还能使用全部的攻击系魔法。坠天使唯一的缺点便是LV提升速度极低，想要培养的话，还需花费大量的时间。

在本作游戏中，学科的种类又有所增加（虽然说某些学科只是换了个名字而已……），根据玩家在创建角色时所选择的种族、性格以及能力点数分配等的不同，该角色可以选择的学科也会发生变化。另外，即便是上述各项完全相同，如果角色的种族不同的话，所选学科后的能力成长也是不同的。具体各项的分配与学科的关系，请看下面几个表格。

## 学科选择条件表

| 学科 | 性格 | 力量 | 智慧 | 精神 | 生命力 | 素早さ | 运 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 普通 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 战士 | — | 12 | — | — | — | — | — | — |
| 格斗家 | — | 12 | — | 10 | 10 | — | — | — |
| 魔法使い | — | — | 12 | 12 | — | — | — | — |
| レンジャー | — | — | — | — | — | 10 | 12 | — |
| 人形使い | 中立 | — | 12 | — | — | — | 10 | — |
| 剑士 | 善 | 12 | 13 | 9 | 12 | 11 | 9 | — |
| 忍者 | 恶 | 12 | 11 | 11 | 12 | 14 | 15 | — |
| アイドル | — | 6 | 6 | 12 | 12 | 6 | 16 | — |
| ガンナー | — | 12 | — | — | 10 | 10 | 12 | ヒューマン专用 |
| 精灵使い | — | — | 13 | 13 | — | — | 13 | エルフ专用 |
| 狂战士 | — | 18 | — | — | 18 | 12 | 10 | ドワーフ专用 |
| 贤者 | — | 6 | 19 | 17 | 6 | — | — | フェアリー专用 |
| 炼金术师 | — | 10 | 15 | 13 | 10 | 8 | 13 | ノーム专用 |
| 风水师 | 中立 | — | 13 | 13 | — | — | 19 | クラッズ专用 |
| ビースト | — | 15 | — | — | 13 | 18 | 10 | フェルパー专用 |
| 龙骑士 | 善 | 15 | 10 | 13 | 15 | 10 | 13 | バハムーン专用 |
| 死灵使い | — | — | 15 | 17 | — | — | 15 | ディアボロス专用 |
| 坠天使 | 恶 | 15 | 14 | — | 15 | 15 | — | セレスティア专用 |

## 学科选择条件表2

| 学科名 | 武器 | 魔法 | 战术 | 专用特技 |
|---|---|---|---|---|
| 普通科 | 剑·短剑 | 回复·攻击魔法 | 近接攻击 | 近接攻击 |
| 战士 | 剑·斧 | 无 | 近接攻击 | 鬼神斩り |
| 格斗家 | 拳·素手 | 无 | 近接攻击 | ラッシュ |
| 魔法使い | 杖·石 | 攻击·回复·补助魔法 | 魔法攻击 | 魔法攻击 |
| レンジャー | 短剑·弓 | 无 | 远距离攻击 | 强夺 |
| 人形使い | 人形·石 | 补助魔法 | 远距离攻击 | 魔法壁 |
| 剑士 | 刀·剑 | 攻击魔法 | 近接攻击 | 白刃一闪 |
| 忍者 | 忍刀·手里剑 | 补助魔法 | 近接攻击 | 暗杀 |
| アイドル | マイク·杖 | 歌魔法 | 魔法攻击 | MPすり替え |
| ガンナー | 枪·弓 | 无 | 远距离攻击 | 狙击 |
| 精灵使い | ムチ·ハープ | 精灵魔法 | 魔法攻击 | 召唤阵发动 |
| 狂战士 | 斧·金锤 | 无 | 近接攻击 | 超鬼神斩り |
| 炼金术师 | 棒·杖 | 攻击魔法 | 魔法攻击 | 道具乱舞 |
| 风水师 | 钟·杖 | 风水魔法 | 魔法攻击 | 幸运の钟 |
| 贤者 | 本·杖 | 攻击·回复·补助魔法 | 魔法攻击 | MP交换 |
| ビースト | 爪·拳 | 无 | 近接攻击 | 突击 |
| 龙骑士 | 枪·剑 | 回复魔法 | 近接攻击 | かばう |
| 死灵使い | お札·杖 | 死灵魔法 | 魔法攻击 | レクイエム |
| 坠天使 | 镰·剑 | 攻击魔法 | 近接攻击 | 袭击 |

## 学科选择条件表3

| 种族/学科 | 普通 | 战士 | 格斗家 | 魔法使い | レンジャー | 人形使い | 剑士 | 忍者 | アイドル |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヒューマン | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| エルフ | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| ドワーフ | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | ○ |
| ノーム | ○ | ○ | ○ | × | ○ | × | × | × | ○ |
| クラッズ | ○ | ○ | × | × | ○ | ○ | × | ○ | ○ |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| フェアリー | ○ | ○ | × | ○ | ○ | × | × | × | ○ |
| フェルパー | ○ | ○ | ○ | × | × | × | ○ | × | ○ |
| バハムーン | ○ | ○ | ○ | × | × | × | × | × | ○ |
| ディアボロス | ○ | ○ | × | ○ | × | ○ | × | ○ | ○ |
| セレスティア | ○ | ○ | × | ○ | × | × | ○ | × | ○ |

## 各种族能力表

| 种族名 | 力 | 知 | 精 | 命 | 早 | 运 | 合计 | 回避 | HP成长率 | 特性 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ヒューマン | 8 | 8 | 8 | 9 | 8 | 9 | 50 | +3 | C | — |
| エルフ | 7 | 10 | 10 | 7 | 9 | 8 | 51 | +4 | D | — |
| ドワーフ | 11 | 6 | 10 | 11 | 6 | 7 | 51 | +1 | B | — |
| ノーム | 5 | 14 | 11 | 5 | 5 | 9 | 49 | 0 | E | 浮游、プロテクション |
| クラッズ | 6 | 6 | 5 | 6 | 12 | 14 | 49 | +5 | D | — |
| フェアリー | 5 | 9 | 7 | 5 | 14 | 12 | 52 | +9 | E | 浮游 |
| フェルパー | 9 | 7 | 8 | 10 | 12 | 6 | 52 | +5 | C | — |
| バハムーン | 14 | 5 | 5 | 14 | 6 | 8 | 52 | +2 | A | ブレス |
| ディアボロス | 9 | 12 | 8 | 10 | 8 | 7 | 54 | +3 | B | ブレス |
| セレスティア | 7 | 8 | 14 | 7 | 8 | 10 | 54 | +3 | D | 浮游 |

## MP成长速度表

| 职业 | MP最大值 | 特性 |
|---|---|---|
| 人形使い | 2000 | 一定　稳定型 |
| 魔法使い | 2500 | 一定　稳定型 |
| 精灵使い・坠天使 | 3000 | 一定　稳定型 |
| 忍者 | 1500 | 早熟型 |
| 贤者・风水师 | 3000 | 早熟型 |
| 格斗家・レンジャー・ガンナー・狂战士・ビースト | 1000 | 晚成型 |
| 战士・剑士 | 1500 | 晚成型 |
| 死灵使い・炼金术师 | 2000 | 晚成型 |
| 龙骑士 | 2500 | 晚成型 |
| アイドル | 1400 | 超晚成型 |
| 普通 | 3000 | 超晚成型 |




## LV提升率表

| 职业 | LV10的必要EXP | LV提升系数 |
|---|---|---|
| 战士 | 37632 | 0.98 |
| 格斗家 | 39168 | 1.02 |
| 魔法使い | 43008 | 1.12 |
| 狂战士 | 45312 | 1.18 |
| レンジャー/ビースト/普通 | 46848 | 1.22 |
| ガンナー | 49152 | 1.28 |
| 人形使い | 49920 | 1.30 |
| 精灵使い | 52992 | 1.38 |
| 剑士 | 58368 | 1.52 |
| 风水师/アイドル | 62208 | 1.62 |
| 龙骑士 | 64512 | 1.68 |
| 死灵使い | 69888 | 1.82 |
| 忍者 | 72192 | 1.88 |
| 贤者 | 73728 | 1.92 |
| 炼金术师 | 77568 | 2.02 |
| 坠天使 | 84480 | 2.20 |

## 必杀技解析

### 爆裂拳

气力槽消费：50

对象：敌全体

条件：战术学科角色2名以上

效果：对敌方全体进行攻击。且无视耐久力。

### 集中炮火

气力槽消费：40

对象：敌方前列1队

条件：战术学科角色2名以上

效果：全员一齐攻击敌方前列1队。且攻击命中率为“必中”。

### 先手必胜

气力槽消费：40
对象：敌方任意一体
条件：队中有盗贼学科的1名角色
效果：与队中盗贼学科的角色关系很好的角色，可以使用先制攻击。

### 激走大逃亡

气力槽消费：10
对象：己方全体
条件：队中有盗贼学科的1名角色
效果：技如其名，100%确率的逃离战斗。

### 绝对壁召唤

气力槽消费：40
对象：己方全体
条件：魔术士学科角色2名以上
效果：对己方全体使用魔法防护壁，降低己方角色的伤害值。

### 倍化魔法阵

气力消费：50
对象：己方全体
条件：魔术士学科角色2名以上
效果：使用后的当回合，己方全体的魔法效果上升。




## 任务流程

——クロスティーニ学园——

### 学园案内

任务等级　1星
依赖人　ダンテ
任务内容　参观学园
任务报酬　－
要点提示　剧情后完成。

### ヒーローに憧れて

任务等级　3星
依赖人　コッパ
任务内容　上交“筋肉增强剂J”一个
任务报酬　リボン
要点提示　ジェラートタウン有卖，售价为1000G。

### コッパの名誉挽回

任务等级　3星




依赖人　コッパ
任务内容　上交“高贵な制服?上”一个
任务报酬　大斧、チェインメイル
要点提示　ブルスケッタ学院有卖，售价为2700G。

### ピクシーの秘药

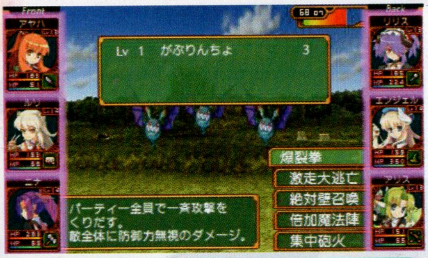
任务等级　4星
依赖人　コッパ
任务内容　上交“勇气の花”一个
任务报酬　勇气の花
要点提示　迷宫中的“草ガイコツ”会掉落该道具。

### 锻冶职人バッカスの剑

任务等级　5星
依赖人　ロッシ初めの森
任务内容　击倒ヤマタノトカゲ
任务报酬　バッカスの剑、ハチマキ
要点提示　前往“木漏れ日に漂う气配”的X：7 Y：9位置与ヤマタノトカゲ战斗。

### われし血染めの剑

任务等级　6星
依赖人　ロッシ
任务内容　击倒ルオーテ
任务报酬　イービルブラッド
要点提示　前往“数多の剑が眠る地”的 X：4 Y：11位置与ルオーテ发生战斗。




## 消える生徒

任务等级　6星
依頼人　ヴァシュラン
任务内容　击倒封じられし魂の群れ
任务报酬　弁天丸
要点提示　前往“何かを舍てた场所”的X：9 Y：8位置与封じられし魂の群れ战斗。

## 图书委员ＶＳ风纪委员

任务等级　4星
依頼人　オリーブ剣士の山道
任务内容　用3人小队击倒ジェラート等
任务报酬　パワースリング
要点提示　前往“死　り合わせの山道”与ティラミス、パンナ、ジェラート战斗。

## ザ・コーディネイター

任务等级　2星
依頼人　オリーブ
任务内容　给ダンテ送道具
任务报酬　疾风のナイフ（お古）orブーメラン（传说）orばくちく（新品）
要点提示　上交不同的ジャージ后得到报酬也会发生变化。

## 次期生徒会长を狙え！

任务等级　4星
依頼人　オリーブ
任务内容　用3人小队击倒ジェラート等
任务报酬　黑金の粉3个
要点提示　前往“谁もが惑わされる”的 X：5 Y：13位置与ジェラート等战斗。

## 先生に一泡吹かせたい

任务等级　1星
依頼人　オリーブ
任务内容　接受剑术指导
任务报酬　－
要点提示　与LV99的ダンテ进行战斗（被虐后完成任务）。

## モンスターの气配？

任务等级　6星
依頼人　ヴェーゼ
任务内容　寻找特殊モンスター
任务报酬　－
要点提示　前往职员室、分支选项选择“明日まで待つ”。

## 先生の过去

任务等级　3星
依頼人　オリーブ
任务内容　上交“思念の筒”
任务报酬　梦の砂×3
要点提示　前往グラニータ冰河基地后购入。

## 世界秘法大全集

任务等级　5星
依頼人　パーネ
任务内容　将世界秘法大全集交给パーネ




任务报酬　ロザリオ
要点提示　前往“森に眠る宝”的 X：9 Y：15位置与リビングジュエル战斗。

## ゾンビパウダー

任务等级　6星
依頼人　パーネ
任务内容　将ゾンビパウダー交给パーネ
任务报酬　－
要点提示　前往“死をまといし砂の王”的 X：5 Y：15位置。

## 激斗！体育祭

任务等级　3星
依頼人　オリーブ


交友　北京　王晓达　希望多介绍点NDS自制软件。
男，18岁，北京市海淀区，100086




任务内容 参加体育祭并获得优胜
任务报酬 威风堂堂
要点提示 与ジェラート军团·破×3 &ジェラート军团·灭×3战斗。

## 激烈！文化祭

任务等级 3星
依赖人 オリーブ
任务内容 参加文化祭并获得优胜
任务报酬 うさみみ
要点提示 与唱歌的ジェラート战斗。

## 实技试验

任务等级 5星
依赖人 ダンテ
任务内容 击倒カグツチ
任务报酬 シャドーバレル
要点提示 前往“咒われし因果”的 X：2 Y：6位置与カグツチ战斗。

## 实技试验2

任务等级 6星
依赖人 ダンテ
任务内容 击倒ジョルジオ
任务报酬 武者の铠
要点提示 前往“咒われし因果”的 X：2 Y：2位置与ジョルジオ战斗。

## 校长先生のおつかい

任务等级 3星




依赖人 ヴァシュラン
任务内容 上交“想星恋幕”一个
任务报酬 マント
要点提示 在ジェラートタウン有售，价格为1000G。

## ガレノス先生の注射针

任务等级 2星
依赖人 ガノレス
任务内容 上交“するどい针”一个




任务报酬 坏れたパチンコ火の符咒×3
要点提示 击倒迷宫中的毒针ネズミ后得到。

## 保健室の怪

任务等级 3星
依赖人 コッパ
任务内容 前往保健室解开谜题
任务报酬 アーミーブーツ
要点提示 剧情过后与マッドスリーパー战斗。

## ビューティマッチョ

任务等级 2星
依赖人 ジョルジオ
任务内容 上交“モンスターの皿”一个
任务报酬 乙女の化妆水
要点提示 在第二次之后，任务报酬改为ぱちんこの弹。

## 最新マジックコスメ术

任务等级 3星
依赖人 ジョルジオ
任务内容 击倒シュシュちゃん
任务报酬 ハートのお守り
要点提示 前往“冒险者を迎える森”的X：10 Y：17位置与シュシュちゃん战斗。

## ジョルジオステッキ

任务等级 4星

依赖人　ジョルジオ
任务内容　击倒デスアーマー、デスソード、デスヘルム
任务报酬　ジョルジオの指轮
要点提示　1.前往“最初に访れる分かれ道”的X：16 Y：13位置与デスアーマー战斗。2.前往“ 绿が涡を卷く部屋”的X：16 Y：18位置与デスソード战斗。3.前往“木漏れ日に漂う气配”的 X：8 Y：5位置与デスヘルム战斗。




## 追迹依赖

任务等级　5星
依赖人　ティラミス
任务内容　击倒キラービークイーン
任务报酬　ヒーローソード
要点提示　前往“冒险者を迎える森”的 X：5 Y：10位置与キラービークイーン战斗。

## 上级解咒魔法の实验

任务等级　6星
依赖人　ティラミス
任务内容　击倒カースドラゴン
任务报酬　热い魂
要点提示　前往“咒われし因果”的X：14 Y：18位置与カースドラゴン战斗。

## 教育实习生キャンティ

依赖人　キャンティ
任务内容　上交“GJのメイク道具”
任务报酬　磨石×2、硬石×2、木のくず×6




要点提示　在ジェラートタウン有售，价格为2000G。

## キャンティの度胸试し

任务等级　4星
依赖人　キャンティ
任务内容　上交“真实のイヤリング”一个
任务报酬　合金
要点提示　在カッサータ砂漠基地有售，售价为10000G。

## キャンティの卒业试验

任务等级　5星
依赖人　パーネ
任务内容　前往グラニータ雪原
任务报酬　ナイツオブエルフ
要点提示　前往“闭ざされた世界”的X：09 Y：13位置。

## トレネッテのお愿い

任务等级　5星
依赖人　トレネッテ
任务内容　与ロッシ战斗
任务报酬　サークレット（获胜）、魔法のメ




ガネ（战败）
要点提示　建议接受任务前整备好队伍，在接受任务后会发生剧情、紧接着进入战斗。

## ヴェーゼ・レポート

任务等级　3星
依赖人　ヴェーゼ
任务内容　上交“フラスコ”3个
任务报酬　营养ドリンク×10
要点提示　前往“沙漠基地”购入。

## ヴェーゼ・レポート2

任务等级　4星
依赖人　ヴェーゼ


交友　上海　石毅
机器掉了，玩不了新出的游戏了。
男，16岁，上海市虹桥路，200023




任务内容 上交“灵魂”3个
任务报酬 卑弥呼のお札
要点提示 前往“ブルスケッタ”购入。

## ヴェーゼ・レポート3

任务等级 5星
依赖人 ヴェーゼ
任务内容 上交“ゴキキラー”3个
任务报酬 ヴェーゼの香水
要点提示 用3个ゴキキター炼金后可得一个ゴキキラー。

## フェアリー骑士参上!

任务等级 3星
依赖人 スフォリア
任务内容 上交“钓り针”
任务报酬 サーベル、ビーズ
要点提示 找到钓り针后交给スフォリア。

## 最强を目指して

任务等级 5星
依赖人 ロッシ
任务内容 寻找グラニータ雪原中的魔法のレイピア
任务报酬 女神のレイピア&やがらの干物
要点提示 前往“闭ざされた世界”的X：5 Y：18位置。

## ちょっと来い

任务等级 3星
依赖人 ビスコ
任务内容 上交タケウマ
任务报酬 タケウマ
要点提示 在砂漠基地的遗迹前交易所有售，价格为300G。

## 开かずの宝箱

任务等级 4星
依赖人 ビスコ
任务内容 上交“怪盗の七つ道具”
任务报酬 ゴエモンのキセル
要点提示 在グラニータ冰河基地有售，价格为3200G。

## 贵重な宝物が……

任务等级 5星
依赖人 ロッシ
任务内容 前往古代の迷宫寻找チョウチン
任务报酬 カンジキ、强さの欠片
要点提示 前往“黑き龙の栖家”的X：13 Y：13位置。

## ヴォローネのお愿い

任务等级 4
依赖人 コッパ
任务内容 前往カッサータ砂漠
任务报酬 にくきゅう
要点提示 前往“想いが散ったあと”的X：3 Y：15位置与ピンクグリズリー战斗。

## パスタのお愿い

任务等级 6星
依赖人 コッパ
任务内容 与スカイドラゴン战斗2次
任务报酬 白金の粉×3
要点提示 前往“森に巣くう龙の巣穴”的X：2 Y：7位置与スカイドラゴン战斗。

## 少女とドラゴン

任务等级 4星
依赖人 ヴェーゼ
任务内容 上交龙神の秘药




任务报酬 转移カード、龙の血
要点提示 首先前往战士たちの休息の地的X：9 Y：11位置，之后返回学园的图书室、保健室。

## 激斗！武术大会！

任务等级　5星

依赖人　オリーブ




任务内容　参加武术大会

任务报酬　－

要点提示　按照オリーブ的指示参加武术大会、战斗胜利后完成任务。

## 片翼のセレステイア

任务等级　5星

依赖人　ヴェーゼ

任务内容　上交“龙のアミュレット”

任务报酬　ドラゴンランス

要点提示　1.前往“树海に潜む魔物の栖家”的X：17Y：4位置与ヴォローネ战斗。2.前往“冻てつく风の息吹”的X：4Y：2位置与パスタ战斗。

## ダークドラゴン

任务等级　6星

依赖人　ヴェーゼ

任务内容　前往古代の迷宫寻找ダークドラゴン

任务报酬　星のかけら

要点提示　在学园保健室获得情报后前往“息づく恶魔の气配”的X：3 Y：3位置发生剧情，之后前往“黑き龙の栖家”的X：2 Y：16位置。

## プレゼント探し

任务等级　5星

依赖人　スフォリア

任务内容　寻找インロウ

任务报酬　ガントレット&インロウ

要点提示　前往“黑き龙の栖家”的X：10 Y：8位置。

## 呪われたコッパ

任务等级　6星

依赖人　ティラミス

任务内容　解救被魔物化的コッパ

任务报酬　－

要点提示　前往“最初に访れる分かれ道”的X：9 Y：11位置发生战斗。

## 里の世界へ

任务等级　1星

依赖人　ニーナ初めの森

任务内容　前往里世界

任务报酬　－

要点提示　前往“冒险者を迎える森”的X：2 Y：17位置。

## 目覚めの粉

任务等级　6星

依赖人　ガレノス

任务内容　上交“乙女の血、圣なる祈り、トカゲのしっぽ”

任务报酬　－

要点提示　乙女の血、圣なる祈り通过炼金得到，トカゲのしっぽ由迷宫中的怪物掉落。

## 黒いセレステイア

任务等级　5星

依赖人　パンナ

任务内容　？？？

任务报酬　银、金、星の砂

要点提示　前往“天空の戒め”的X：11 Y：11位置。

## 购买部に传说の防具

任务等级　3星

依赖人　トレネッテ

任务内容　调查怪しい宝石

任务报酬　ダイアモンド、ゴーレムの心脏

要点提示　－






交友　上海　石开荣

光盘中期望有更多实用软件。

男，16岁，上海市闵行区，201101

## 里の世界へ

任务等级 6星
依赖人 ロッシ
任务内容 与スフォリア进行战斗
任务报酬 超合金
要点提示 战胜スフォリア后得到超合金，战败后得到百年树の木材。




——クロスティーニ学园（激斗！武术大会后）——

## オーブと忘却の迷宫

任务等级 6星
依赖人 パーネ
任务内容 探索忘却の迷宫
任务报酬 –
要点提示 前往“ドラゴンオーブの间”的X：9 Y：8位置。

## オーブと桥の迷宫

任务等级 6星
依赖人 パーネ
任务内容 探索桥の迷宫
任务报酬 –
要点提示 前往“ドラゴンオーブの间”的X：8 Y：5位置。

## オーブと海底の迷宫

任务等级 6星
依赖人 パーネ
任务内容 探索海底の迷宫
任务报酬 –
要点提示 前往“ドラゴンオーブの间”的X：14 Y：15位置。

## オーブと冰河の迷宫

任务等级 6星
依赖人 パーネ
任务内容 探索冰河の迷宫
任务报酬 –
要点提示 前往“ドラゴンオーブの间”的X：11 Y：5位置。

## オーブと塔の迷宫

任务等级 7星
依赖人 パーネ
任务内容 探索塔の迷宫
任务报酬 –
要点提示 首先前往“行き着く先”的X：18 Y：2位置，之后前往“世界と世界を结ぶもの”X：17 Y：7的位置。

——クロスティーニ学园（通关后）——

## 地狱巡り

任务等级 10星
依赖人 ヴェーゼ
任务内容 调查地狱の迷宫




任务报酬 –
要点提示 前往“アカイセカイ”的X：9 Y：11位置。

## 创造神

任务等级 10星
依赖人 –
任务内容 –
任务报酬 ルオーテの剑·改、神佑天助
要点提示 报告后立即开始BOSS战。




——パニーニ学院——

攻略研究

## ようこそ！パニーニへ

任务等级 1星
依赖人 ゾーラ
任务内容 看完学院的说明
任务报酬 –
要点提示 剧情过后完成任务。

## ヘル・アナコンダ救出

任务等级 3星
依赖人 ゾーラ
任务内容 救出ヘル?アナコンダ
任务报酬 ショートボウ
要点提示 前往“痛みに耐え、己を贯け”的X：1 Y：12位置。

## 私の大事な友达が！

任务等级 3星
依赖人 ゾーラ
任务内容 –
任务报酬 冒险者の帽子
要点提示 前往“迷いし者が集う场所”的X：9 Y：13位置与盗贼发生战斗。

## 幸せを呼ぶ黄金の卵

任务等级 5星
依赖人 ジャーノ
任务内容 上交“黄金の卵”
任务报酬 天使の泪
要点提示 前往“黑き龙の栖家”的X：5 Y：3位置。

## ブランド品は好き？

任务等级 3星
依赖人 ジャーノ
任务内容 上交“GJのバック”
任务报酬 不死鸟の羽




要点提示 与ジョルジオ对话后发生剧情，之后得到道具“GJのバック”。

## 小指の思い出

任务等级 6星
依赖人 ゾーラ




任务内容 –
任务报酬 ゴルゴンナイフ
要点提示 前往“想いが散ったあと”的X：14 Y：6位置与镰サソリ战斗。

## 死灵骑士

任务等级 7星
依赖人 ジャーノ
任务内容 –
任务报酬 カースソード
要点提示 前往“失われた希望”的X：4 Y：3位置。

## ジャーノ救出作战

任务等级 8星
依赖人 ゾーラ
任务内容 救出ジャーノ
任务报酬 蛇剑、チェインメイル
要点提示 前往“白き咒缚”的X：10 Y：10位置。

## 勿忘草

任务等级 7星
依赖人 ジャーノ
任务内容 –
任务报酬 ドラゴンランス
要点提示 前往“青い隔离”的X：18 Y：14位置。

——ブルスケッタ学院——

## 素敌なブルスケッタ

任务等级 1星
依赖人 リモン
任务内容 看完学院的说明




任务报酬　–

要点提示　剧情过后完成任务。

## 黑いローブ

任务等级　3星

依赖人　リモン

任务内容　与黑いローブの集团战斗

任务报酬　虹の符咒×3

要点提示　前往“树海に潜む魔物の栖家”的X：6 Y：8位置与黑いローブの集团战斗。

## ストレガという组织

任务等级　5星

依赖人　リモン

任务内容　与ゴアデーモン

任务报酬　イグニスの杖

要点提示　前往“信仰を捧げる场所”的X：10 Y：16位置与ゴアデーモン发生战斗。

## 人形なんて兴味ない！

任务等级　3星

依赖人　フラン




任务内容　–

任务报酬　カーボンマイク

要点提示　前往“灭んだ文明の迹”的X：13 Y：9位置。

## 咒われたブルスケッタ

任务等级　6星

依赖人　リモン

任务内容　击倒レッサーデーモン

任务报酬　圣母の泪

要点提示　前往“暗よりもなお暗き者”的X：4 Y：8位置与レッサーデーモン战斗。

## グレーターデーモン

任务等级　7星

依赖人　リモン

任务内容　上交“恶魔の契约”3个

任务报酬　辉く贝壳

要点提示　将3个恶魔の契约交给リモン。

## ストレガの侵攻

任务等级　8星




依赖人　リモン

任务内容　击倒两只グレーターデーモン

任务报酬　星のかけら

要点提示　前往“古代の王がたどった道”的X：2 Y：10位置。

## 恶魔と魔女と魔法使い

任务等级　6星

依赖人　リモン

任务内容　上交“恶魔の心脏”5个

任务报酬　转生の结晶、梦のかけら

要点提示　前往パルタクス购入。

## 魔法大战

任务等级　9星

依赖人　リモン

任务内容　击倒灭びの恶魔

任务报酬　天龙の鳞

要点提示　前往“息づく恶魔の气配”的X：14 Y：15位置。

——パルタクス学园——

## バルバレスコの武器库

任务等级　5星




依赖人　ビット
任务内容　寻找バルバレスコの武器库
任务报酬　ドリルブレイド
要点提示　前往“暗に紛れし兽の影”X：8 Y：12

## マシュレニア夺还作战

任务等级　6星
依赖人　ユーノ
任务内容　参加マシュレニア夺还作战
任务报酬　姐妹の指轮、ダイアナックル
要点提示　前往“夺われし学び舍”的X：17 Y：17位置。

## ランツレート夺还作战

任务等级　6星
依赖人　ユーノ
任务内容　参加ランツレート夺还作战
任务报酬　サイサリス
要点提示　前往“灭ぼされし学び舍”的 X：7 Y：17位置。

## ヤムハス袭击作战

任务等级　7星
依赖人　ユーノ
任务内容　参加ヤムハス袭击作战
任务报酬　ギロチンアックス
要点提示　到达ヤムハス后发生剧情、之后有BOSS战。




## 死灵军团との战い

任务等级　8星
依赖人　ユーノ
任务内容　击倒パルタクス地下道内的死灵军团
任务报酬　–
要点提示　前往“ほの暗き大地の底”的X：4 Y：15位置。

## バルバレスコ讨伐

任务等级　8星
依赖人　ユーノ
任务内容　击倒ホルデア地下道内的バルバレスコ
任务报酬　–
要点提示　前往“明かされた罪”的X：8 Y：9位置

## 人质解放

任务等级　8星
依赖人　ユーノ




任务内容　解救囚禁在トハス海底洞窟内的人质
任务报酬　–
要点提示　前往“失われた记忆”的X：17 Y：5位置。

## 最终决战

任务等级　9星
依赖人　ユーノ
任务内容　击倒神の塔内的ダンテ&バルバレスコ
任务报酬　对话の证
要点提示　前往“全ての愚かなる者に”的X：9 Y：9位置。

## 命をかる镰

任务等级　6星
依赖人　ユーノ
任务内容　–
任务报酬　ガラドボルグ


交友 黑龙江 王晨新　记忆棒的屁股又碎掉了，已经第二次了。
男，19岁，黑龙江省大庆市香坊区

要点提示 前往“目を背けた真实”的X：8 Y：18位置。

## ネクロマンシー

任务等级 5星
依赖人 ユーノ
任务内容 –
任务报酬 デスシックル
要点提示 前往“途绝えた生命の声”的X：3 Y：14位置。

## 激战！VSパニーニ

任务等级 10
依赖人 ゾーラ
任务内容 击倒ジャーノ等人
任务报酬 狮子の弓 黑曜石の矢 フェザーブーツ
要点提示 前往“数多の剑が眠る地”的X：11 Y：7位置。




## 对决！ブルスケッタ！

任务等级 10
依赖人 リモン
任务内容 击倒リモン、フラン、ブルスケッタ
任务报酬 魔道士の杖、チェーンウィップ、あぶないパンツ
要点提示 前往“目印を付けて进んだ道”的X：6 Y：3位置。

### “石·投てき”类武器

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 4 | ぱちんこの弾 | 石片　顽丈な石 | 24G |
| 20 | 火药弹 | 火药　顽丈な石 | 572G |
| 25 | 生命の石 | 生命の石片　顽丈な石　黑金1 | 715G |
| 25 | 幸运の石 | 幸运の石片　顽丈な石　黑金1 | 715G |
| 26 | 知惠の石 | 知惠の石片　顽丈な石　黑金1 | 762G |
| 26 | 强さの石 | 强さの石片　顽丈な石　黑金1 | 762G |
| 27 | 加速の石 | 加速の石片　顽丈な石　黑金1 | 762G |
| 28 | 精神の石 | 精神の石片　顽丈な石　黑金1 | 810G |
| 32 | 暗夜の石 | 古木　顽丈な石　白金1 | 2381G |
| 38 | 太阳の石 | 变装キット　顽丈な石　白金1 | 2810G |
| 42 | 裁きの石 | 裁きの杖　顽丈な石　梦のかけら1 | 7620G |
| 52 | 精灵の石 | 精灵の羽　顽丈な石　星のかけら1 | 26667G |
| 6 | ぱちんこ | 坏れたぱちんこ1　木くず6 | 29G |
| 14 | パワースリング | 巨木の树脂1　木片4 | 167G |

### “斧·金槌”类武器

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 5 | アックス | 折れたアックス　铁くず5 | 24G |
| 15 | トマホーク | 碎けたトマホーク　粗末な铁5 | 177G |
| 21 | 大斧 | ねじれた大斧　铁1 | 620G |
| 34 | ダブルアックス | 碎けた双头の斧　合金4　银1 | 2524G |
| 15 | トンカチ | 锖びたトンカチ　粗末な铁5 | 177G |
| 21 | バトルハンマー | 大工の木槌　铁1 | 620G |
| 31 | 金槌 | 大工の金槌　合金1 | 2286G |
| 41 | スターダスト | 星のかけら1　究极の骨1　梦のかけら1 | 7620G |
| 50 | 精灵の槌 | 精灵の泪　超合金10　星のかけら1 | 25239G |
| 40 | イカ | ししゃも　ししゃも | 2381G |
| 60 | ほっけ | イカ　イカ | 4762G |
| 80 | はまち | ほっけ　ほっけ | 23810G |
| 99 | ひらめ | はまち　はまち | 47620G |

**“刀·剑”类武器**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 10 | 小刀 | 折れた木刀　鉄くず10 | 120G |
| 15 | 忍の刀 | 折れた忍の刀　粗末な铁5 | 177G |
| 18 | 日本刀 | 折れた日本刀　粗末な铁8 | 215G |
| 24 | 鬼切 | 折れた鬼切　铁4 | 715G |
| 36 | 青龙刀 | 折れた青龙刀　合金6　金1 | 2667G |
| 52 | 鬼彻 | 名刀士の槌　神秘の铁2　星のかけら1 | 26667G |
| 1 | ダガー | 錆びたダガー　铁くず1 | 10G |
| 4 | レイピア | 折れたレイピア　铁くず4 | 24G |
| 8 | サーベル | 折れたサーベル　铁くず8 | 48G |
| 12 | ロングソード | 錆びた长剑　粗末な铁2 | 143G |
| 14 | タルワール | 坏れたタルワール1　小骨4 | 167G |
| 19 | ツヴァイハンダー | 折れた両手剑　粗末な铁9 | 224G |
| 30 | ドリルブレイド | ドリル　铁10　银1 | 2191G |
| 36 | クレイモア | 巨人兵の腕　合金6 | 2667G |
| 40 | アロンダイト | 骑士の证　硬い贝壳10　黑金1 | 7143G |
| 49 | アスカロン | 龙の血　超合金9　金1 | 9048G |
| 53 | 精灵の剑 | 精灵の魂　神秘の骨3　星のかけら1 | 27143G |

**“棒·杖·枪”类武器**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 2 | スタッフ | 折れたスタッフ　木くず2 | 10G |
| 7 | クラブ | 腐ったクラブ　木くず7 | 34G |
| 11 | メイス | 碎けたメイス　粗末な铁1 | 129G |
| 18 | ヌンチャク | 锁　粗末な铁8 | 215G |
| 23 | モーニングスター | 碎けた铁球　铁3 | 667G |
| 33 | アイボリーロッド | 象の大骨　合金3 | 2429G |
| 40 | 魔道士の杖 | 百年树の枝　百年树の木材10　白金1 | 7143G |
| 50 | カドケウスの杖 | 蛇の骨　究极の骨10　梦のかけら1 | 25239G |
| 7 | 物干し竿 | 折れた竿　木くず7 | 34G |
| 16 | ジャベリン | 折れたジャベリン　木片6 | 191G |
| 22 | ランス | ねじれたランス　铁2 | 620G |
| 23 | サイズ | 死神の手帐　铁3 | 667G |
| 34 | トライデント | 折れた三叉の枪　合金4 | 2524G |
| 47 | グングニル | 世界树の枝　千年树の木材7　梦のかけら1 | 8572G |

**“鞭”类武器**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 11 | ブーメラン | ハンガー　木片1 | 129G |
| 17 | 手里剑 | 风车1　粗末な铁7 | 200G |
| 24 | チャクラム | 车轮　铁4 | 715G |
| 45 | 十字手里剑 | 十字の柄　超合金5　银1 | 8096G |
| 9 | 皮のムチ | 切れたムチ　うすい皮9 | 43G |
| 18 | いばらのムチ | いばらのつた　糸8 | 215G |
| 29 | チェーンウイップ | ちぎれた锁　铁9 | 858G |
| 38 | オロチ | オロチのぬけがら　丈夫な皮8　梦のかけら1 | 2810G |
| 49 | ヨルムンガンド | 海深く眠る魂　辉く贝壳9　星のかけら1 | 9048G |

**“拳·人形”类武器**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 3 | ナックル | 铁の拳　铁くず3 | 15G |
| 14 | バグナウ | 蛇の牙　粗末な铁4 | 167G |
| 52 | ダイヤナックル | ダイアモンド　神秘の骨2　星のかけら1 | 26667G |
| 22 | マリオネット | わら1　粗末な布2 | 620G |
| 39 | くるみ割り人形 | くるみ1　高级な布9　黑金1 | 2858G |
| 51 | カラクリ人形 | 回路図1　神秘の布1　白金1 | 25715G |

### “矢・弓”类武器

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 13 | ショートボウ | 弦の切れた弓　木片3 | 153G |
| 21 | クロスボウ | 坏れたクロスボウ　木材1 | 620G |
| 25 | ヘビィクロスボウ | 坏れた重弓　木材5 | 715G |
| 29 | ロングボウ | 折れたロングボウ　木材9 | 858G |
| 34 | 与一の弓 | 平家の扇　百年树の木材4 | 2524G |
| 42 | 狮子の弓 | 狮子のたてがみ　千年树の木材2　梦のかけら1 | 7620G |
| 51 | 天空の弓 | 天龙の骨　神秘の木材1　星のかけら1 | 25715G |
| 6 | 矢 | 折れた矢　木くず6 | 29G |
| 28 | 破魔の矢 | 纯银のかけら　木材8 | 810G |
| 37 | 黑曜石の矢 | 黑曜石のかけら　百年树の木材7　黑金1 | 2715G |
| 48 | 天空の矢 | 天龙の鳞　千年树の木材8　白金1 | 8572G |

### 本作全新追加的武器

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 7 | ビーズ | 碎けたビーズ　顽丈な石1 | 143G |
| 42 | ギロチンアックス | 坏れた处刑台　合金1 | 2905G |
| 40 | 名刀黑鬼 | 折れた黑鬼　神秘の铁1　金1 | 3334G |
| 46 | 村雨 | 折れた村雨　神秘の铁1　金2 | 8096G |
| 9 | 猛毒针のメイス | 碎けた毒のメイス　针金5 | 305G |
| 12 | 毒のナイフ | 折れた毒短剑　铁くず9 | 143G |
| 20 | ヒーローソード | 断たれた英雄の剑　铁2 | 667G |
| 38 | 女神のレイピア | 碎けた女神刺剑　高级な钉1　银1 | 2858G |
| 10 | ジュエルソード | 折れた宝剑　铁1 | 4762G |
| 10 | ライトスリング | 轻木の树脂　木片1 | 96G |
| 20 | 三节こん | 碎けた三节こん　木くず9 | 715G |
| 38 | やがらの杖 | やがらの干物　木材5　白金1 | 8096G |
| 60 | 圣银のオベリスク | 碎けた圣枪　神秘の钉2　梦のかけら1 | 30477G |
| 31 | とんぼ切り | 折れたとんぼ切り　铁3 | 1572G |
| 2 | 普通のマイク | 坏れたマイク　铁くず3 | 10G |
| 6 | カーボンマイク | 焦げたマイク　铁くず6 | 77G |
| 10 | 樱花 | 折れた樱の枝　针金10 | 239G |
| 30 | クリスタルマイク | 坏れた电压マイク　铁1　银1 | 1667G |
| 40 | エンジェルボイス | 热い魂　神秘の铁1　银2 | 6191G |
| 4 | 银玉铁炮 | 坏れた银玉铁炮　铁くず3 | 48G |
| 13 | ハンドガン | 坏れた拳枪　粗末な铁1 | 143G |
| 22 | シャドーバレル | 咒われたシリンダー　太い钉1　黑金1 | 248G |
| 38 | ソードガン | 折れた剑枪　合金3　银1 | 572G |
| 42 | ハーディス | 血涂られた引き金　超合金1　星の砂2 | 858G |
| 50 | ノーザンクロス | 银河の妖精　神秘の铁1　星のかけら2 | 5715G |
| 6 | プラスチック弾 | 割れたPS弾　针金3 | 15G |
| 9 | 铁の弹 | 碎けた弹　铁くず5 | 29G |
| 12 | 彻甲弹 | 碎けた彻甲弹　粗末な铁1 | 153G |
| 19 | 纯银弹 | 碎けた纯银弹　银の粉3 | 467G |
| 44 | 44マグナム | 歪んだ44M　铁3 | 11905G |
| 20 | ハープ | 弦の切れたハープ　木片2　银の粉3 | 667G |
| 32 | 人鱼のハープ | 人鱼の泡　木片5　银1 | 858G |
| 6 | パピルス | 破れた古新闻　うすい皮1 | 48G |
| 14 | 黑の书 | 书き连ねた落书き　うすい皮3 | 262G |
| 5 | ベル | 碎けたベル　铁くず3 | 48G |
| 12 | ジングルベル | 碎けた圣钟　铁くず5　银の粉1 | 229G |
| 8 | タロット | 破れたタロット　うすい皮2 | 58G |
| 19 | マグナカルタ | 破れた经典　硬い皮2 | 253G |
| 2 | うしさん | 坏れたうしさん　糸くず3 | 15G |
| 2 | かえるさん | 坏れたかえるさん　糸くず3 | 15G |
| 10 | 人体模型 | 坏れた人体模型　糸くず10 | 77G |
| 1 | よいけん | ととモノ。メダル1　名刀士の槌　神秘の铁1 | 0G |
| 1 | よいけん | ととモノ。メダル10　锖びたダガー | 0G |

**“盾”类防具**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 8 | バックラー | 小锅のふた　铁くず8 | 39G |
| 13 | レザーシールド | 破れた大革　粗末な皮3 | 153G |
| 19 | カイトシールド | ちゃぶ台　粗末な铁9 | 224G |
| 24 | ラウンドシールド | リビングテーブル　铁4 | 715G |
| 28 | タワーシールド | 丈夫な锅　铁8 | 810G |
| 30 | タージェ | 破れたスパイク　铁10　银1 | 2191G |
| 37 | 鳞の盾 | 碎けた鳞革　硬い贝壳7　白金1 | 2715G |
| 45 | 退魔の盾 | 穴の空いた炊饭器　千年树の木材5　梦のかけら1 | 8096G |
| 1 | よいたて | 穴の空いた炊饭器　神秘の木材1　ととモノ。メダル1 | 0G |

**“胴”类防具**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 3 | 学院の制服・上 | 切れた学院制服　糸くず3 | 5G |
| 3 | 学园の制服・上 | 切れた学园制服　糸くず3 | 5G |
| 3 | 学府の制服・上 | 切れた学府制服　糸くず3 | 5G |
| 5 | タンクトップ | 切れたシャツ　糸くず5 | 24G |
| 8 | ジャージ・上 | 破れた体操着　糸くず8 | 39G |
| 10 | 贵妇人の衣装 | 破れた妇人衣装　糸くず10 | 120G |
| 12 | ローブ | 切れたローブ　糸2 | 143G |
| 14 | 着物 | 破れた着物　糸4 | 167G |
| 16 | 兵士服 | 破れた兵士服　糸6 | 191G |
| 18 | 空手着・上 | 破れた空手着　糸8 | 215G |
| 19 | 忍の装束 | 破れた装束　糸9 | 224G |
| 23 | カンフー服・上 | 破れたカンフー着　硬い皮3 | 667G |
| 28 | 天下の服・上 | 破れた天下服　粗末な布8 | 810G |
| 41 | 中忍の装束 | 破れた中忍の装束　究极の布1　黑金1 | 7620G |
| 43 | 法皇の法衣 | 烧けた圣典　究极の布3　白金1 | 7620G |
| 46 | 天女の羽衣 | 天女の忘れ物　究极の布6　梦のかけら1 | 8094G |
| 49 | 天使の上衣 | 天使の翼　辉く贝壳9　白金1 | 9048G |
| 49 | 上忍の装束 | 破れた上忍の装束　究极の布9　黑金1 | 9048G |
| 51 | アレスの上衣 | 青钢の壶　神秘の骨1　黑金1 | 25715G |
| 53 | 死神の装束 | 圣者の魂　神秘の布3　白金1 | 27143G |
| 17 | レザーアーマー | 裂けた革铠　粗末な皮7 | 200G |
| 19 | スケイルアーマー | 割れた鳞　粗末な皮9 | 224G |
| 21 | チェインメイル | ほどけた锁　铁1 | 620G |
| 22 | ブロンズアーマー | 溃れた青铜の铠　铁2 | 620G |
| 25 | 武者の铠 | 落ち武者の铠　贝壳5 | 715G |
| 28 | アイアンアーマー | 溶けた铠　铁8 | 810G |
| 35 | 王家の上铠 | 溃れた金色の铠　合金5　金1 | 2572G |
| 36 | 大名の铠 | 溃れた大名の铠　硬い贝壳6　金1 | 2667G |
| 41 | 骑士の上铠 | 碎けた骑士の铠　超合金1　银1 | 7620G |
| 48 | 神官の胸当て | 圣なる铁板　辉く贝壳8　白金1 | 8572G |
| 52 | 霸王の上铠 | 霸王の胸骨　神秘の贝壳2　星のかけら1 | 26667G |
| 54 | ホーリークロス | 碎けたクロス　神秘の铁4　梦のかけら1 | 27620G |
| 63 | サザンクロス | ひしゃげた星铠?上　神秘の铁3　星のかけら2 | 33334G |
| 1 | よいうぇよろい | 碎けたクロス　神秘の铁1　メダル1 | 0G |

**“腰”类防具**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 2 | 学院の制服・下 | 切れた学院ズボン　糸くず2 | 5G |
| 2 | 学园の制服・下 | 切れた学园ズボン　糸くず2 | 5G |
| 2 | 学府の制服・下 | 切れた学府ズボン　糸くず2 | 5G |
| 3 | ブルマ | 破れたブルマ　糸くず3 | 15G |
| 4 | 短パン | 破れた短パン　糸くず4 | 20G |
| 4 | ハーフパンツ | 切れたパンツ　糸くず4 | 20G |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 7 | ロングパンツ | 长すぎるパンツ　うすい皮7 | 34G |
| 7 | ジャージ・下 | 破れた体操ズボン　糸くず7 | 34G |
| 9 | 贵妇人の下衣 | 破れた妇人下衣　糸くず9 | 43G |
| 15 | 兵士服下衣 | 破れた兵士服下衣　糸5 | 177G |
| 16 | ふんどし | ブルマ　ブルマ | 700G |
| 17 | 空手着・下 | 切れた空手着・下　糸7 | 200G |
| 18 | 忍の服 | 破れた忍の服　糸8 | 215G |
| 22 | カンフー服・下 | 破れた格斗着・下　硬い皮2 | 620G |
| 27 | 天下の下衣 | 破れた天下服下衣1　粗末な布7 | 762G |
| 40 | 中忍の服 | 破れた中忍の服　高级な布10　黑金1 | 7143G |
| 45 | 天女の下衣 | 天女の落し物　究极の布5　梦のかけら1 | 8096G |
| 48 | 天使の下衣 | 天使の衣　究极の皮8　白金1 | 8572G |
| 48 | 上忍の服 | 破れた上忍の服　究极の骨8　黑金1 | 8572G |
| 50 | アレスの下衣 | 破れた战神の下衣　究极の骨10　黑金1 | 25239G |
| 52 | 死神の服 | 骨壶　神秘の布2　白金1 | 26667G |
| 16 | レザーガード | 裂けた革の下铠　粗末な皮6 | 191G |
| 18 | スケイルガード | 碎けた鳞　粗末な皮8 | 215G |
| 20 | チェインガード | 锖びた锁　粗末な铁10 | 572G |
| 24 | 铠 | 溃れた铠　贝壳4 | 715G |
| 27 | アイアンガード | 溶けた铁くず　铁7 | 762G |
| 34 | 王家の下铠 | 碎けた金色の下铠　合金4　金1 | 2524G |
| 35 | 大名の服 | 破れた大名の服　硬い贝壳5　金1 | 2572G |
| 40 | 骑士の下铠 | 溃れた骑士の下铠　合金10　银1 | 7143G |
| 51 | 霸王の下铠 | 霸王の骨盘　神秘の皮1　星のかけら1 | 25715G |
| 53 | ホーリーガード | 溃れたクロス　神秘の铁3　梦のかけら1 | 27143G |
| 62 | サザンガード | ひしゃげた星铠下　神秘の铁3　星のかけら2 | 31905G |
| 1 | よいしたよろい | 溃れたクロス　神秘の钉1　ととモノ。メダル1 | 0G |

**“头”类防具**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 2 | りぼん | 切れたりぼん1　糸くず2 | 10G |
| 4 | 商人の帽子 | そろばん1　うすい皮4 | 20G |
| 7 | ハチマキ | 切れたハチマキ　糸くず7 | 34G |
| 10 | レザーキャップ | 裂けた革の帽子　うすい皮10 | 120G |
| 13 | スクールキャップ | 破れた学生帽　糸3 | 153G |
| 15 | 魔法のメガネ | 割れた万华镜　粗末な贝壳5 | 177G |
| 17 | 羽付き帽子 | 抜け落ちた羽1　糸7 | 200G |
| 21 | サークレット | 割れた发饰り　铁1 | 620G |
| 22 | うさみみ | たれみみ　硬い皮2　银1 | 620G |
| 28 | 魔道士の帽子 | 破れた三角帽子　粗末な布8 | 810G |
| 30 | パンサーキャップ | 破れた豹柄の帽子1　硬い皮10　金1 | 2191G |
| 37 | クラウン | 碎けた王冠　硬い贝壳7　金1 | 2715G |
| 39 | 法の帽子 | 六法全书　高级な布9　白金1 | 2858G |
| 50 | エンジェルリング | 天の轮　超合金10　梦のかけら1 | 25239G |
| 16 | ケットルハット | 坏れたやかん　粗末な皮6 | 191G |
| 20 | 铁假面 | 割れた假面　小骨10 | 572G |
| 23 | ムシャカブト | 般若のお面　贝壳3 | 667G |
| 26 | ヘルム | タライ　铁6 | 762G |
| 34 | バイキングヘルム | 牛の角　合金4　金1 | 2524G |
| 37 | ナイトヘルム | 骑士の心得　合金7　白金1 | 2715G |
| 43 | マジックヘルム | 切り裂かれた纹章　究极の骨3　黑金1 | 7620G |
| 44 | ホーリーヘルム | 圣典　辉く贝壳4　白金1 | 8096G |
| 47 | 魔将の兜 | 魔人の心脏　究极の骨7　黑金1 | 8572G |
| 48 | バーサクヘルム | 狂战士の血　辉く贝壳8　星のかけら1 | 8572G |
| 1 | よいかぶと | 龙の血　辉く贝壳1　ととモノ。メダル1 | 0G |

### “手·足”类防具

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 9 | グローブ | 破れた手袋　糸くず9 | 43G |
| 15 | レザーグローブ | 裂けた革の小手　粗末な皮5 | 177G |
| 20 | 手甲 | 割れた甲罗　小骨10 | 572G |
| 25 | ガントレット | 溃れた小手　铁5 | 715G |
| 25 | ブレスレット | 坏れた腕轮　铁5　金1 | 715G |
| 35 | デスマンティス | カマキリの腕　大骨5　黑金1 | 2572G |
| 45 | ベルセルクの小手 | 狂战士の腕骨　辉く贝壳5　星のかけら1 | 8096G |
| 1 | よいこて | 狂战士の腕骨　神秘の木材1　ととモノ。メダル1 | 0G |
| 1 | 学院の革靴 | 破れた学院の革靴　うすい皮1 | 5G |
| 1 | 学园の革靴 | 破れた学园の革靴　うすい皮1 | 5G |
| 1 | 学府の革靴 | 破れた学府の革靴　うすい皮1 | 5G |
| 5 | 修士の靴 | 优秀な靴　うすい皮5 | 24G |
| 8 | カンジキ | 切れたカンジキ　糸くず8 | 39G |
| 9 | 足袋 | 切れた足袋　糸くず9 | 43G |
| 15 | アーミーブーツ | 破れたブーツ　粗末な皮5 | 177G |
| 19 | ガゼル | ガゼルの足　粗末な皮9 | 224G |
| 20 | フェザーブーツ | ハーピーの羽　粗末な皮10 | 572G |
| 24 | ロングブーツ | 穴のあいた革筒　铁4 | 715G |
| 29 | ウサギのスリッパ | にくきゅう　硬い皮9　金1 | 858G |
| 33 | マンティスブーツ | カマキリの足　大骨3　黑金1 | 2429G |
| 42 | ベルセルクの靴 | 狂战士の足骨　辉く贝壳2　星のかけら1 | 7620G |
| 1 | よいくつ | 狂战士の足骨　神秘の皮1　ととモノ。メダル1 | 0G |

### “装饰品”类防具

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 4 | マント | 穴あきマント　糸くず4 | 20G |
| 5 | ケープ | 破れたケープ　糸くず5 | 24G |
| 8 | 友好の指轮 | 友好の证1　木くず8 | 39G |
| 8 | ハートのお守り | ラブレター1　木くず8 | 39G |
| 14 | 布の带 | 切れた布の带　糸4 | 167G |
| 15 | ブラックマント | 黑い布　糸5 | 177G |
| 17 | ロザリオ | 碎けた十字架1　粗末な铁7　银1 | 200G |
| 19 | キャットベル | 猫の铃1　粗末な铁9 | 224G |
| 20 | 妖精の羽 | 木々の恵み1　顽丈な石　银1 | 572G |
| 22 | 革の带 | 切れた革の带1　粗末な布2 | 620G |
| 25 | ファントムマント | 透明な布　粗末な布5 | 715G |
| 26 | 龙の牙 | 折れた龙の牙　中骨6 | 762G |
| 27 | 魔女のマント | 魔法の布　粗末な布7 | 762G |
| 29 | 战士の指轮 | 战士の怒り1　中骨9　银1 | 858G |
| 32 | 命の指轮 | 圣者の叹き　百年树の木材2　白金1 | 2381G |
| 32 | 魔法の指轮 | 割れた水晶　大骨2　黑金1 | 2381G |
| 32 | 毛皮のマント | 虎の皮　丈夫な皮2 | 2381G |
| 34 | 破邪の勾玉 | 圣痕　丈夫な皮4　银1 | 2524G |
| 40 | 决意の指轮 | 不屈の精神　合金10　黑金1 | 7143G |
| 41 | 战神のマント | 骑士の旗　究极の布1　银1 | 7620G |
| 42 | 圣なる指轮 | 魂の息吹き　千年树の木材2　白金1 | 7620G |
| 1 | よいおまもり | ラブレター1　神秘の骨1　メダル1 | 0G |

## 道具

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 30 | 黑金 | 银1　金1 | 953G |
| 30 | 黑金 | 黑金の粉3 | 953G |
| 09 | グレネード | 火炎ビン10 | 143G |
| 14 | ナパーム | グレネード10 | 477G |
| 25 | 神秘の水 | 豪华な弁当1　营养ドリンク1 | 143G |
| 18 | 豪华な弁当 | おにぎり10 | 48G |
| 21 | 死の符咒 | 虹の符咒10 | 1429G |
| 41 | 圣母の泪 | 天使の泪10 | 4762G |
| 50 | 不死鸟の羽 | 精灵の石　圣母の泪9 | 4762G |
| 15 | 归还カード | 归还札10 | 477G |
| 25 | 转移カード | 转移札10 | 1429G |
| 60 | 奇迹の果实 | ランプ10 | 0G |
| 61 | 幸运の果实 | いのちづな10 | 0G |
| 62 | 气まぐれの果实 | やすらぎの果实10 | 0G |
| 63 | 不思义な果实 | 苏生の果实10 | 0G |
| 65 | 至高の果实 | 奇迹の果实1　幸运の果实1　妖刀鬼彻 | 0G |
| 65 | 究极の果实 | 气まぐれの果实1　不思义な果实1　天空の破片 | 0G |
| 70 | 星の赠り物 | 至高の果实1　究极の果实1　天空の破片 | 0G |
| 05 | 身代わりかかし | ドックフード1　ドックフード1 | 3G |
| 02 | 豪华な干し肉 | 干しにく1　干しにく1　干しにく1 | 24G |
| 11 | ばくちく | 空きカン1　空きカン1 | 5G |
| 07 | すっぽんナベ | カエルの肝1　カエルの肝1 | 15G |
| 18 | 豪华なステーキ | ステーキ1　ステーキ1 | 72G |
| 39 | 生命力の实 | 大天使の泪1　大天使の泪1 | 0G |
| 51 | スタミナの实 | 女神の泪1　女神の泪1 | 0G |
| 25 | 命の实 | 命の水1　命の水1 | 0G |
| 35 | 命の果实 | 命の实1　命の实1 | 0G |
| 40 | 飞龙召唤札 | 转移札2　归还札2 | 477G |
| 60 | 飞龙召唤カード | 飞龙のくら1　飞龙のムチ1　对话の证 | 0G |
| 10 | 归还札 | 破れた归还札1　破れた归还札1 | 24G |
| 20 | 转移札 | 破れた转移札1　破れた转移札1 | 143G |

## 素材

| 种类 | Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|---|
| 贝 | 10 | 粗末な贝壳 | 贝の粉10 | 10G |
| | | | 铁くず5　うすい皮5 | 10G |
| | 20 | 贝壳 | 粗末な贝壳10 | 100G |
| | | | 粗末な铁5　粗末な皮5 | 100G |
| | 30 | 硬い贝壳 | 贝壳10 | 1000G |
| | | | 铁5　硬い皮5 | 1000G |
| | 40 | 辉く贝壳 | 硬い贝壳10 | 10000G |
| | | | 合金5　丈夫な皮5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の贝壳 | 辉く贝壳10 | 50000G |
| | | | 超合金5　究极の皮5 | 50000G |
| 皮 | 10 | 粗末な皮 | うすい皮10 | 10G |
| | | | 贝の粉5　木くず5 | 10G |
| | 20 | 硬い皮 | 粗末な皮10 | 100G |
| | | | 粗末な贝壳5　木片5 | 100G |
| | 30 | 丈夫な皮 | 硬い皮10 | 1000G |
| | | | 贝壳5　木材5 | 1000G |
| | 40 | 究极の皮 | 丈夫な皮10 | 10000G |
| | | | 硬い贝壳5　百年树の木材5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の皮 | 究极の皮10 | 50000G |
| | | | 辉く贝壳5　千年树の木材5 | 50000G |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 铁 | 10 | 粗末な铁 | 铁くず10 | 10G |
| | | | 贝の粉5　骨の粉5 | 10G |
| | 20 | 铁 | 粗末な铁10 | 100G |
| | | | 粗末な贝壳5　小骨5 | 100G |
| | 30 | 合金 | 铁10 | 1000G |
| | | | 贝壳5　中骨5 | 1000G |
| | 40 | 超合金 | 合金10 | 10000G |
| | | | 硬い贝壳5　大骨5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の铁 | 超合金10 | 50000G |
| | | | 辉く贝壳5　究极の骨5 | 50000G |
| 糸 | 10 | 糸 | 糸くず10 | 10G |
| | | | うすい皮5　木くず5 | 10G |
| | 20 | 粗末な布 | 糸10 | 100G |
| | | | 粗末な皮5　木片5 | 100G |
| | 30 | 高级な布 | 粗末な布10 | 1000G |
| | | | 硬い皮5　木材5 | 1000G |
| | 40 | 究极の布 | 高级な布10 | 10000G |
| | | | 丈夫な皮5　百年树の木材5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の布 | 究极の布10 | 50000G |
| | | | 究极の皮5　千年树の木材5 | 50000G |
| 骨 | 10 | 小骨 | 骨の粉10 | 10G |
| | | | 糸くず5　铁くず5 | 10G |
| | 20 | 中骨 | 小骨10 | 100G |
| | | | 糸5　粗末な铁5 | 100G |
| | 30 | 大骨 | 中骨10 | 1000G |
| | | | 粗末な布5　铁5 | 1000G |
| | 40 | 究极の骨 | 大骨10 | 10000G |
| | | | 高级な布5　合金5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の骨 | 究极の骨10 | 50000G |
| | | | 究极の布5　超合金5 | 50000G |
| 木 | 10 | 木片 | 木くず10 | 10G |
| | | | 骨の粉5　糸くず5 | 10G |
| | 20 | 木材 | 木片10 | 100G |
| | | | 小骨5　糸5 | 100G |
| | 30 | 百年树の木材 | 木材10 | 1000G |
| | | | 中骨5　粗末な布5 | 1000G |
| | 40 | 千年树の木材 | 百年树の木材10 | 10000G |
| | | | 大骨5　高级な布5 | 10000G |
| | 50 | 神秘の木材 | 千年树の木材10 | 50000G |
| | | | 究极の骨5　究极の布5 | 50000G |
| 未知 | 10 | 银 | 银の粉3 | 500G |
| | 20 | 金 | 金の粉3 | 2500G |
| | 30 | 黑金 | 黑金の粉3 | 5000G |
| | | | 银1　金1 | 5000G |
| | 30 | 白金 | 白金の粉3 | 10000G |
| | | | 黑金2 | 10000G |
| | 40 | 梦のかけら | 梦の砂3 | 15000G |
| | | | 白金2 | 15000G |
| | 50 | 星のかけら | 星の砂3 | 20000G |
| | | | 梦のかけら2 | 20000G |
| | 10 | 转生のかけら | 大きなタオル1　大きなタオル1　大きなタオル1 | 5G |
| | | | 转生の粉10 | 5G |
| | 20 | 转生の石 | 婚约指轮1　婚约指轮1　婚约指轮1 | 10G |
| | | | 转生のかけら10 | 10G |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 30 | 转生の勾玉 | 封印された日记1　封印された日记1　封印された日记1 | 30G |
| | | | 转生の石10 | 30G |
| | 40 | 转生の结晶 | 转生の勾玉10 | 50G |
| | 50 | 转生の宝玉 | 转生の结晶10 | 100G |

**特殊素材**

| Lv | 道具 | 合成法 | 价格 |
|---|---|---|---|
| 20 | 火の石 | 火の粉3 | 900G |
| 30 | 火の结晶 | 火の石3 | 2700G |
| 20 | 水の石 | 水の粉3 | 900G |
| 30 | 水の结晶 | 水の石3 | 2700G |
| 20 | 雷の石 | 雷の粉3 | 900G |
| 30 | 雷の结晶 | 雷の石3 | 2700G |
| 20 | 土の石 | 土の粉3 | 900G |
| 30 | 土の结晶 | 土の石3 | 2700G |
| 20 | 暗の石 | 暗の粉3 | 900G |
| 30 | 暗の结晶 | 暗の石3 | 2700G |
| 20 | 光の石 | 光の粉3 | 900G |
| 30 | 光の结晶 | 光の石3 | 2700G |
| 20 | 消灭の石 | 消灭の粉3 | 900G |
| 30 | 消灭の结晶 | 消灭の石3 | 2700G |
| 20 | 血の块 | 血のり3 | 900G |
| 30 | 乙女の血 | 血の块3 | 2700G |
| 20 | 银の皿 | 银箔3 | 900G |
| 30 | 纯银の指轮 | 银の皿3 | 2700G |
| 20 | 卑弥呼のお札 | 灵魂3 | 900G |
| 30 | 圣なる祈り | 卑弥呼のお札3 | 2700G |
| 20 | 兽の血 | 兽骨3 | 900G |
| 30 | 兽王の牙 | 兽の血3 | 2700G |
| 20 | コブラの毒 | トカゲのしっぽ3 | 900G |
| 30 | 恐龙王者の爪 | コブラの毒3 | 2700G |
| 20 | 黑のカーテン | 酸性のしずく3 | 900G |
| 30 | 太阳神の象征 | 黑のカーテン3 | 2700G |
| 20 | 白虎の爪 | 龙の石像3 | 900G |
| 30 | 龙の翼 | 白虎の爪3 | 2700G |
| 20 | ゴキキラー | ゴキキター3 | 900G |
| 30 | ゴキキラープロ | ゴキキラー3 | 2700G |
| 20 | サソリのしっぽ | 巨人の靴3 | 900G |
| 30 | ゴーレムの心脏 | サソリのしっぽ3 | 2700G |
| 20 | 精灵石 | 花の蜜3 | 900G |
| 30 | 精灵の泪 | 精灵石3 | 2700G |
| 20 | 贤者の石 | フラスコ3 | 900G |
| 30 | 贤者の血 | 贤者の石3 | 2700G |
| 20 | 恶魔との契约 | 恶魔の实3 | 900G |
| 30 | 恶魔の心脏 | 恶魔との契约3 | 2700G |
| 20 | 神の裁き | 圣水3 | 900G |
| 30 | 神の誓い | 神の裁き3 | 2700G |
| 25 | 命の实 | 命の水1　命の水1 | 0G |
| 35 | 命の果实 | 命の实1　命の实1 | 0G |
| 5 | アックスの转生书 | アックス　转生の粉5 | 30G |
| 3 | ナックルの转生书 | ナックル　转生の粉3 | 10G |
| 52 | 鬼彻の转生书 | 鬼彻　转生の宝玉2 | 120000G |



希望放转好的PSP视频在光盘里。
男，18岁，河南省开封市，475000
河南　刘太奇　交友



# 高达VS机战 设定雷同还是抄袭

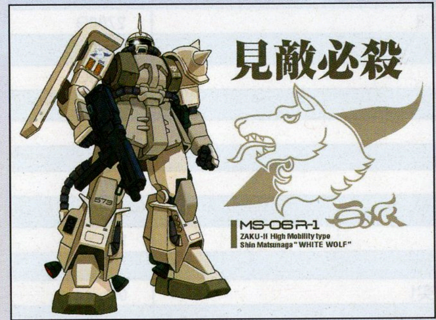
文责/零羽
美编/大狐狸

在以机器人为题材的各大动画作品中，无论该作品是属于真实系还是超级系，其中一定会出现似曾相识的某某设定。先抛开作品的背景设定、故事的剧本以及人设不说，仅就机体这一项，便足以给人探讨不完的话题了。

说到与机体相关的设定，还可以再细分为若干项。本期特稿就以其中的头部、身体、武器以及联协、辅助等方面来点评一下机器人动画中、此类相似的特殊设定。好了，废话就不多说了，具体内容请看下文。

## 独眼巨人与独眼巨神

眼，是专司视觉的感觉器官。对人类是这样，而对于拟人化的机器人也同样如此。

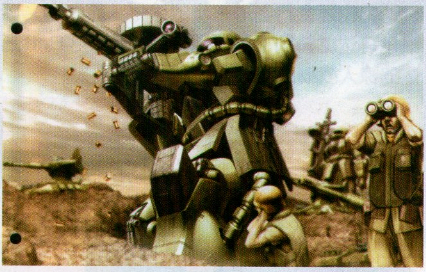



↑白狼虽非NT，但也是能力超强的王牌机师，在基连野望中的活跃程度非常高。

在“萝卜”动画中，大部分机器人的眼睛采用的都是与人类相似的双眼型设计，不过也少数的例外。比如说真实系机器人动画的始祖、《机动战士高达》中，基恩公国军的量产型MS、扎古（后面省略10万字的吉恩公国军“独眼系”机体简介……），采用的便是独眼的设定。在原作中，扎古的独眼成为了高浓度的米诺夫斯基粒子散布下，唯一能够判断敌人所在方位的装置。虽说扎古的驾驶仓不在头部，但如果头部被击破也依然会挂掉……即便机体没有发生爆炸，丧失了目测敌人能力后也无法继续进行战斗了（不是人人都能像阿姆罗那样瞎了眼还能往前冲的……）。

如果说扎古是独眼巨人的话，那么《飞跃颠峰》中登场的主人公专用机、全高240m、重量9800t的钢巴斯塔则能称得上是独眼巨神了。钢巴斯塔与扎古、一个是超级系的对宇宙怪兽用

究极决战兵器，另一个是真实系的战斗用量产型MS，这体型相差10倍以上的二者其实是很难联系到一起的，但他们却有着一个共同的特点，那就是独眼、这个特殊的设定。从用途上说，钢巴斯塔的眼睛与扎古的眼睛很是相似，都是用于辨别敌人所在方位的装置，除此之外，还真说不出其它的用途……关于钢巴斯塔的独眼，印象中是可以像魔神Z那样发射BEAM的，但实



际上呢，钢巴斯塔的武器、超级冷冻光线，并不是从眼睛部位发射的，真正射出超级冷冻光线的部位是眼睛上面的头部徽章……

扎古（也称为扎古Ⅰ）是基恩公国军最初的正式量产型MS，型式番号为MS-05。在基恩公国军正式向地球联邦军宣战之前，基连采用了ZEONIC社提出的MS量产化计划，以该社在U.C.0074年2月开发的试做型机体，即MS-04、先行量产型扎古为基础进行大幅改良，并简略装备后成功诞生出了普通士兵可以运用的机体。在U.C.0075年11月，基恩公国军在月面基地古拉纳达以27架初期生产型的扎古Ⅰ（MS-05A）编成了教导大队，展开了机师的育成、新型武器的运用等等活动，根据教导大队回收的各种测试资料，对MS-05A的基础系统以及局部的装甲进行了改良，最终完成了正式化的量产型机体，MS-05B、扎古Ⅰ。

由于扎古Ⅰ的出力低下问题一直得不到完全解决，基利西亚利用职权，强制实行了扎古强化改良计划，通过对扎古Ⅰ的冷却装置进行强化改良，而达到了出力增强的目的。由此诞生出了经典的量产型机体，MS-06、扎古Ⅱ。在基恩公国军与地球联邦军开战之后，以扎古Ⅱ为原型的一系列试做型MS陆续的登上了历史的舞台……作为始祖级别的扎古Ⅰ也没有立刻隐退，而是被编制到了其他扎古系机体的混成部队中，活跃于卫星殖民地的制压、战线的防卫以及补给等二线级别的任务之中。在U.C.0079的最终决战（阿·巴瓦·库之战）中，扎古Ⅰ也仍然与勇士等最新型的MS一起，被配备到了阿·巴瓦·库的各个防线。

（注：ジオニック社的原名为ZIONIC社，后改为ZEONIC社。以开发了史上最初的人形机动兵器扎古而名气大增，但在基恩公国败北后、ZEONIC社也被阿纳海姆所吸收合并……）



地球帝国宇宙军所属的特殊试作机，RX计划的最终产物。利用第四世代超光速大型宇宙船技术的结晶制造出来的超光速万能大型变形合体机械兵器。钢巴斯塔是由2架巴斯塔战机合体而成，其中、一号机的机师负责钢巴斯塔的主控制，而二号机的机师则是负责动力抑制、火器管制以及雷达监控等辅助工作。

身长超过了200m的钢巴斯塔所装备的武器也是数量惊人，除了头部的地球帝国宇宙军徽章所发出的超级冷冻光线，双手发射的弧线型激光，手指尖端发射的光子鱼雷，双腕部收纳的超高压放电枪等在游戏中出现的经典武器之外，还有巴斯塔溜溜球（バスターヨーヨー）、巴斯塔龙卷（バスタータツマキ）、巴斯塔冲撞（バスターストライク）等等只存在于原作设定中的武器。当然了，巨大的钢巴斯塔本身就是一件极强的武器……



↑钢巴斯塔的红色披风不仅只是个装饰品，其真正的作用为护盾……

特别策划

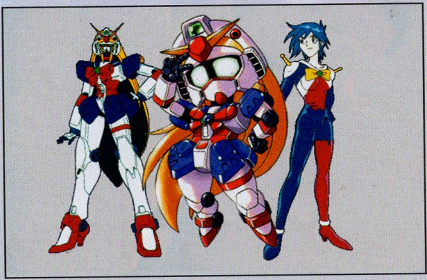
## 来自异性的独特魅力

在这个以男性为主的社会中，女性一直都是不可或缺的附属存在……而机器人动画中，也与现实完全相同。以人类为原型建造的机器人，无论是属于真实系还是超级系，绝大多数都是作为“男性”出现的。只有少数的一部分机器人是采用了女性为原型制造的。

纵观高达系列的各个作品，以女性外形登场的MS实在是屈指可数……本着少数精锐的原则，在《机动武斗传G高达》中登场的诺贝尔高达确实是个性十足。水手服、新体操与硬派的高达完美结合在了一起。还有，与外形相应的，诺贝尔高达的武器也顺理成章的变为了体操用具。

元老级的超级系机器人动画、《魔神Z》中登场的女性外形的机器人数量不少。尤其是弓教授开发的系列机体中，大部分都是属于此类型的。从最初的资源采掘用的阿弗罗泰A到战斗专用的戴爱楠A以及改良型的维纳斯A等等。此类机体都是以辅助魔神Z为目的制造的，武器方面也基本沿用了魔神Z的导弹、光子力激光等附属武装。顺带一提，此类机体给人印象最深刻的恐怕就是胸部导弹的设定了。

诺贝尔高达在原作中的活跃程度还是很高的。尤其实在暴走后作为敌方登场时，更是令多蒙也感到棘手。而在2对2的对决赛时，诺贝尔高达与神高达联手使用的超强必杀技、双重神之爆裂手也是令人记忆犹新。而戴爱楠A等机体在原作中的活跃程度就远不如诺贝尔高达了。虽说戴爱楠A等机体在每话中都有出场的机会，但每次面对敌人时、即便是普通的机械兽，也会陷入苦战中，绝大多数的情况下都是成为了为魔神Z的出场而拖延时间用的“工具”（完全是附属的存在……）。



新瑞典为第13回高达格斗大会开发的机体。诺贝尔高达的外形是以身着水手服的女性为原型制造的，其装甲采用了高达尼姆合金以及超陶瓷复合材质以及稀有金属制成的复合材料。诺贝尔高达的战斗方式也参照了新体操的动作，在使用特殊武器、激光缎带（ビームリボン）时不仅招式华丽，且威力惊人。

诺贝尔高达最大的特性就是机动力非常高。在狂战士系统启动后，攻击力大幅提升的同时，机动力也还会得到进一步的强化。原作中，诺贝尔高达就曾创下过仅用48秒就击倒了Bolt高达的惊人战绩。



↑诺贝尔高达的外形设计确实很赞，只不过在原作动画中没有那么显眼而已。

弓教授以资源采掘用的阿弗罗泰A为原型，进行大幅改良后制造出的女性形态支援战斗用机器人。戴爱楠A的整体构造继承了魔神Z的设计理念。武装方面则是继承了阿弗罗泰A的后继机维纳斯A，除了经典的胸部导弹外，还追加了头部发射的旋涡状破坏激光スカーレットビーム。

在原作动画中，戴爱楠A的登场时间晚，在同类女性机器人中属于最新机型。不过即便是作为支援型战斗机器人来说，活跃的程度依然是很低。通常的战斗中，几乎都不会对敌人造成什么伤害，唯独在89话时，击落了倒霉机械兽ギラニアβ5……



↑半毁的阿弗罗泰A。要不是每次魔神Z及时的登场，她造早被机械兽XXOO了……

## 斩舰刀与对舰刀

在机器人动画中，很少有素手出战的机体，绝大部分都是持有大量武器装备的，尤其是超级系的机器人们，所持有的武器更是奇形怪状，五花八门……本篇特稿中要说的，是其中比较有代表性的一类武器、剑类中特殊的一项、巨型剑。说到剑、普通片手剑的大小基本上都是人类身高的一半比例。在机器人动画中此比例也依旧相同，而巨型剑呢，最少也应该要达到与机体身高相同的标准、甚至是超越机体的身高。

C.E.系的两部作品、《SEED》与《SEED DESTINY》里都出现了此类武器，并且该武器还拥有着特殊的名称、对舰刀。刀如其名，两部作品中出现的3把对舰刀都是以对付大型战舰或者是重装甲型MS为目的开发出来的。

既然提到了巨型剑，那么某个超经典的武器就一定要说了，该武器便是、斩舰刀。《机战OG》系列中古伦加斯特系机体的究极武器、更加确切的说，应该是曾加专用机所持有的究极武器。无论是“外形蠢笨”的零式斩舰刀、还是能够“自动变形”的叁式斩舰刀，都有着一击必杀的惊人威力。

对舰刀与斩舰刀这两件武器可能是由于设定中的使用目的相近的关系，导致了二者名称上的异常相似。从设定资料来看，对舰刀仍然是属于大型化的剑类兵器、而斩舰刀明显是已经超出了正常兵器的范围。从使用上来看，对舰刀虽然没少砍倒普通的MS，但动画中也确实是发挥出了该武器真正的目的——击毁战舰或者大型、重装甲型MS。而斩舰刀呢，貌似是没有砍过任何舰船、基本上在动画中都是对付杂鱼用了（也许在日后的OG动画续篇中会发挥出真正的价值吧……）。另外，从游戏中的战斗画面来看，对舰刀虽然属于真实系机体的武装，但战斗时的华丽效果绝不比斩舰刀差，尤其是《机战Z》中脉冲高达的圣剑突击，更是魄力十足。当然了，并不是说斩舰刀的战斗画面就不华丽，即便是掌机版的《机战OG》、《机战OG2》中，该武器都能给人以极大的震撼，更别说是次时代主机上的《机战OGS》了，在该作中、斩舰刀的战斗画面达到了史上最强的究极华丽程度。



↑比起强袭与命运、果然还是剑装脉冲的对舰刀最有魄力啊～

对舰刀“枪剑”是强袭高达的格斗战用换装ソードストライカー所搭载的强力武器。此武器的刀身采用了激光与实体刃相融合的结构，全长为15.78m。由于枪剑的最大用途就是对付战舰以及重装甲的目标，因此被称为“对舰刀”。在对MS战时，此武器的威力就更显得惊人了，即便对方拥有特殊装甲或是特殊护盾，也依然抵挡不住这把重剑的一击。只要是被对舰刀砍中，基本上都会是一分为二的下场。另外，对舰刀采用的特殊刀身结构，克服了一般的激光剑无法在水下使用的缺陷。

对舰刀的名称、シュベルトゲベール的枪剑二字来自于德文，原词分别是Schwert与Gewehr。此武器原本是想设计成格斗与射击兼用的特殊武装，但在试作阶段出现了严重的缺陷，因而改成了格斗战专用的武装。

说完了SEED里的对舰刀，接下来看SEED DESTINY里的同类武器。

对舰刀“激光圣剑”的全称为MMI-710 エクスカリバーレーザー。该武器是脉冲高达对MS格斗战专用换装ソードシルエット的专用装备。激光圣剑分为两把片手剑，既可以单独使用，也能将两把剑组合在一起当做重剑来用。从资料中给出的组合后17m左右的长度来看，片手剑的全长只有8m左右，属于相对标准的武装。

激光圣剑刃部设计与强袭的枪剑很相似，都是采用了实体剑与激光刃相融合的结构。使用上也仍然是以对抗战舰等大型目标为主。在激光圣剑上搭载了激光偏向装置，在将该装置的出力上调至最大并调整好角度后，可以达到令实体剑的前端附加激光刃的效果。顺带一提，本武器名称中的エクスカリバー源于中世纪英国的传奇人物、亚瑟王所持有的圣剑。

脉冲高达的后继机、命运高达虽然废除了换装系统，但却保留了各换装中的主要武器。对舰刀、MMI-714 アロンダイト可以说是剑装脉冲持有的MMI-710 エクスカリバーレーザー的改良型。全高18m以上的对舰刀、阿隆泰特的刀身设计也是属于激光圣剑的强化版，拥有着将敌人大型战舰以及重装甲MS一击贯通的极高威力。阿隆泰特在不使用时，可以将刀身对折，收纳于命运高达背部右侧。

阿隆泰特的名称由来也是与圣剑十分相似。英国的传奇人物、亚瑟王配下有12名圆桌骑士，其中，位于圆桌骑士之首的萨·兰斯洛特所持的爱剑名为阿隆泰特（Arondight），命运高达所持对舰刀的名称便是由此而来。另外，阿隆泰特与圣剑之间是属于兄弟剑的关系。




零式斩舰刀是古伦加斯特零式所装备的剑击战用特殊武装、超越了机体自身全高的超大型实体剑。零式斩舰刀的全长为82m，刀身上装备了大量的喷射器不仅使得零式斩舰刀获得了单独飞行的能力，还能大幅的缓和使用时带来巨大负担。

零式斩舰刀采用了单分子结构的刀刃，并在表面上附有超高周波震动带。在刀身喷射器的加速作用下，零式斩舰刀能够发挥出同时破坏大量目标的惊人威力。另外，从某种意义上说，零式斩舰刀应该属于叩击系武器，因为韧度并不是很高的零式斩舰刀，是依靠着大质量的叩击来将目标物体一刀两断的。

叁式斩舰刀是零式斩舰刀的强化改良型。采用了形状记忆液态金属材质刀身的叁式斩舰刀、通常时为普通的日本刀造型，在攻击时可以瞬间改变刀身形状，变成一把巨大的太刀。比起体型巨大的零式斩舰刀来说，叁式斩舰刀最大的特征不在威力上，而是拥有着携带方便的极高运用率。即便是在古伦加斯特叁式被废弃之后，叁式斩舰刀也依然被大曾加所继承，继续作为主武器来使用。



↑相同的一把叁式斩舰刀，到了大曾加的手中后，威力比古伦叁式时更强了……

## 黑与红，三位一体的组合

俗话说得好，“三个臭皮匠，顶个诸葛亮”……正因为个人自身的能力有限，才体现出了团队协作的优势。平时的现实生活中是如此，在战争中也是同样如此。可能也正因为是这样，才诞生出了各种各样的特殊组合。

本篇特稿中要说的，便是其中的两个。首先来看《机动战士高达》中，基恩公国军所属的黑色三连星小队。盖亚、奥鲁迪加、马修三人都是原属教导队的老资格战士（暂且

不提他们算不算是真正的王牌机师），对于MS的操作也是各有心得。在鲁乌姆战役时，三人巧妙的使用组合战术ジェットストリームアタック，成功击破了联邦军的14艘战舰，由于此优秀的战绩三人才得到了日后的优待地位，不过仔细想一下，毕竟这是3人联合获得的战果，如果算成是单人份的话，3个人平均的击破数则是4.6艘，面对5机以上的王牌认定标准还差了一点。而最终使黑色三连星获得王牌机师称号重要原因，就是他们之间的团队协作精神……

下面来看《圣战士丹拜因》中，库之国的赤色三骑士。卡拉米迪、尼特、达三人的组合无论是从名称还是从特技上看都有抄袭黑色三连星之嫌……而且从人物的设定以及搭乘的机体（都是以量产机进行改良后作为专用机的）上看，也是十分相似。不过，在功绩方面，赤色三骑士远远没有黑色三连星那么详细的设定，基本上赤色三骑士的王牌身份中的“水分”还是要比黑色三连星多上不少。另外，这两个组合最终的命运也同样都是被原作的主人公全灭。不同的是，黑色三连星对阿姆罗时，ジェットストリームアタック险些将其击倒，要不是马蒂鲁达（マチルダ）开着运输机舍身突击，也许历史就可以改写了……虽说黑色三连星最后还是被全灭了，但至少是捎上了一个敌方的重要角色。而且盖亚还是在二回战中败北的……而赤色三骑士呢，未立寸功的他们抱着必死的决心去找座间翔火拼，在决战之时、三人使用




了（自认为）最强的组合技トリプラー，但对座间翔却完全无效，于是三人没经过几回合的较量，就被座间翔逐个砍死……



↑黑色三连星的一生中没少更换新机体，但三人最大的功绩，还是开扎古时获得的

黑色三连星是基恩公国军、基西利亚掌权的突击机动军的第7师团第1MS大队司令部付特务小队。以盖亚大尉为首的该小队，在开战前所属于教导机动大队第2中队的D小队。从教导队时期开始，盖亚等三人所驾驶的机体、MS-05扎古便是黑色涂装，在一年战争初期的鲁乌姆战役时，盖亚带领奥鲁迪加与马修一起驾驶B型扎古Ⅰ，首次在实战中使用了三位一体的特攻战术ジェットストリームアタック，击破了多艘联邦军战舰，并且成功将联邦军舰队的旗舰击破，活捉了脱出中的雷比鲁将军。由此一战中获得的功绩使得盖亚等三人正式被认可为王牌机师，并得到了最新机体MS-06S作为奖励。同时，采用黑色涂装的盖亚小队，也得到了“黑色三连星”的异名。

在鲁乌姆战役后黑色三连星一直活跃于战斗的最前线，当高机动扎古Ⅱ的试作型MS-06R1A完成后，黑色三连星小队优先得到了领受权。一直到战争的中后期，联邦军发动了奥迪赛夺还作战后，黑色三连星小队才被派到重力战线下，支援奥迪赛防卫军。同时，盖亚等三人再次获得了最新机体MS-09大魔。不过，面对联邦军近乎无敌的RX-78高达，前往讨伐白色要塞的黑色三连星最终还是没能逃脱被全员灭口的厄运……

赤色三骑士是由卡拉米迪·曼钢（ガラミティ·マンガン）、尼特（ニェット）、达（ダー）三位库之国的王牌机师所组成的特殊小队。因三人驾驶着对头部、胸部、腕部进行了红色涂装化的比修特军主力机体比阿雷斯（ビアレス）而得此特殊称号。

特别策划



↑赤色三骑士专用的比阿雷斯，红色涂装的部分实在是少的可怜……

在库之国国王比修特与多雷库军缔结了军事同盟后，赤色三骑士便被比修特派遣到战斗的最前线，协助多雷库军。虽然赤色三骑士专用的比阿雷斯是有着高机动与高出力的高性能机体，但是在主人公座间翔的比鲁拜因那强大的力量面前，赤色三骑士最终的命运还是死路一条。

赤色三骑士的设定多少有些抄袭了高达里的黑色三连星。除了小队的构成以及称号的相似之外，连特殊攻击方式也是十分类似。赤色三骑士的组合攻击名为トリプラー，即、三人连续使出的快速3连斩击技。至于威力，比起原版的ジェットストリームアタック还是所差距。



## 超级人工智能系统

随着人类社会的发展，计算机技术也是日新月异，并且逐渐地融入于社会的各个层面之中，作为辅助人类工作的工具，发挥着巨大的价值。而机器人动画中的计算机技术更是得到了飞跃的发展，随之诞生了更加强大的人工智能型辅助系统。此类系统不仅成为了主人公们日常生活中必备的工具，在某些关键时刻甚至能成为解救主人公们于危难的救命稻草（貌似说得有些夸张了……）。

在《高达》系列的最新动画《机动战士高达OO》中，主人公阵营就是依靠着一台超级“计算机”来达成破坏世界的野望的。在“日常生活”中，刹那等人所需的所有重要资料基本都来源于贝达。除此之外，在刹那等人驾驶高达执行任务中，贝达的作用就更加重要了，毕竟天上人的4架高达都是以贝达的辅助系统作为核心的。其中，提艾利亚驾驶的德天使高达与贝达之间的联系更为密切。在德天使高达中内藏的强行抑制其他高达行动用的审判系统，就是通过提艾利亚与贝达连接后发动的特殊武器。而《机动战舰抚子号》中的人工智能型管理系统、思兼也是抚子号的“核心元件”，从战舰的航行到情报的统合以及各种武器的管制等都是思兼来负责操控的。其中思兼最大的特点便是情报统合的能力，在星野琉璃的操控下，可以通过思兼强行进入各种电子管理系统，破坏其能力或是直接控制该系统。在抚子号的剧场版中，移植到抚子号C上的思兼获得了究极的情报统合能力，通过强化型的重力波通信机能配合CC情报解析专用系统甚至做到了掌控火星全区域的系统。

有着相同意义的名称、性能类似的贝达与思兼毕竟都是人工产物，在各自的原作动画中也都出现了失控的场合。思兼的问题还算是较轻，火器管制不能导致敌我无差别攻击后，主人公等人潜入到系统内部最终解决了问题，使思兼恢复了正常。但贝达的问题就没思兼这么简单了。在原作中被利本斯逐步破解了访问权限后，保存在贝达LV7中的重要资料全部被窃取……在高达机师与三位一体小队激战时，提艾利亚利用通过连接贝达来使用特殊系统、审判模式，强行封锁了三位一体小队的行动能力，在本以为大获全胜之时，审判模式突然失效，这才令众人明白到贝达已经被他人所控制的事实……而贝达的丧失所带来的恶性结果便是4架高达失去了原有的系统辅助能力，好在皇姐即时拿出了补救方案才令刹那等人侥幸逃生。另外，由于太阳炉设计图的流失，导致了联合军、AEU以及人革联等3大势力瞬间便拥

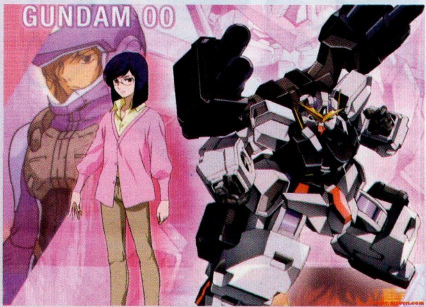
有了可以与天上人匹敌的、搭载着伪·太阳炉的量产MS。




↑不知道为什么，每次看到天上人的徽章，总是让我想起夏亚率领的新基恩……

“ヴェーダ”中文音译为“贝达”，该词源于梵文，是纪元前1000年至纪元前500年时期、印度宗教文书的总称，词义为“知识”。在《机动战士高达OO》中，天上人组织的核心演算处理系统的名称就叫做贝达。伊欧利亚整个计划的全部流程都是需要依靠贝达的辅助来完成的。天上人每次的任务都需要经过贝达的判定，通过后才可正式执行。在高达机师们执行任务的同时，贝达也在即时的进行各方面的辅助。

由于贝达内掌握着与伊欧利亚计划相关的各种重要情报，所以出于安全性的考虑而设定了访问限制等级。其中太阳炉的设计图以及高达机师的各种资料等最机密的情报都




在LV7中保存。对于访问上的等级限制可以说是非常严格的，即便是战斗在第一线的实行部队负责人、皇姐，也只有LV4的访问权。而身为监视者的阿雷翰多罗仅仅拥有LV3的访问权。除了经过贝达特殊授权的德天使机师、提艾利亚之外，其它人都无法查看到LV7的资料。



↑虽然抚子号早已完结N多年，但电子妖精的人气一直不减。

“オモイカネ”，汉字可以写作“思兼”。思兼源于日本神话，在《古事记》中为思金神·常世思金神，在《日本书纪》中为思兼神，而在《先代旧事本纪》中则为八意思兼神?八意思金神。简而言之，思兼所代表的是智慧之神。在《机动战舰抚子号》中，民间企业火星重工为了实行火星夺还计划，派遣了集社内最新技术制造的抚子级一号舰、ND-001抚子号前往执行任务。在该舰内搭载了超级人工智能型演算处理系统·思兼。抚子号的整体操控都是由思兼来负责管理的，由此巨大的抚子号剑桥上，只需数人便可以实现正常的航行了。除了航行管理外，各类火器的控制也是由思兼来进行控制的。即便是在手动控制下，抚子号的主炮、グラビティブラスト（重力波炮）以及迎击导弹也都需要思兼来进各种资料的辅助补正才能正常使用。

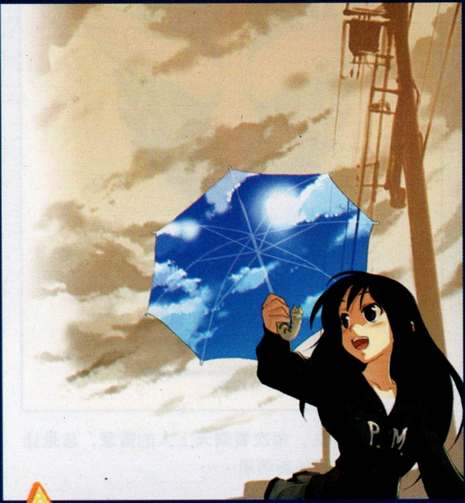
# PG贴图特搜队

□主持／翔武

贴图特搜队和PSP美图秀两栏目合并。收录的图片在光盘中都可以找到，PSP壁纸还有一些栏目上没刊登的。



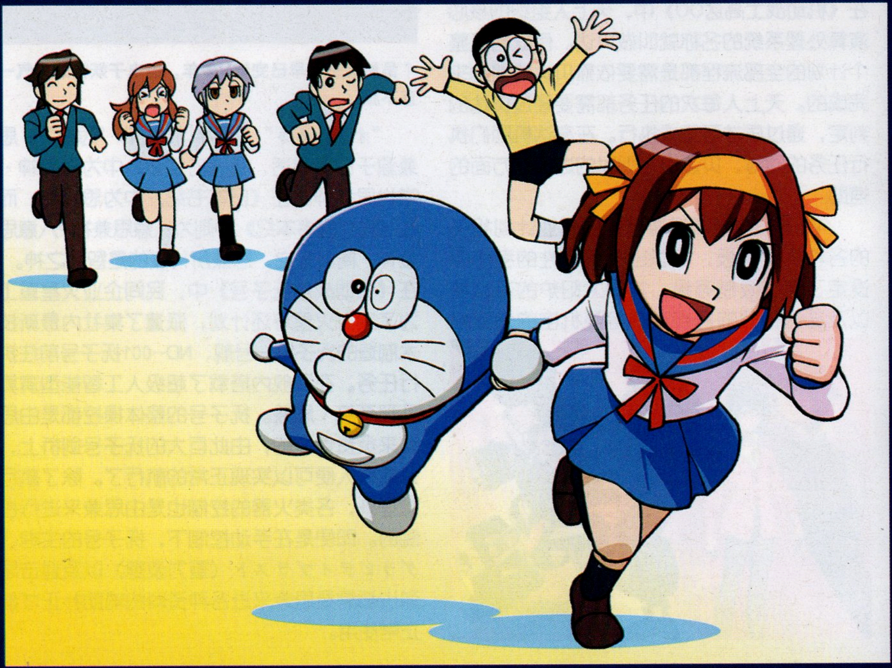
这么训练太危险了吧



大魔王团长把机器猫抢走了，这下世界要彻底完了～～



这种M叔谁还会吃…



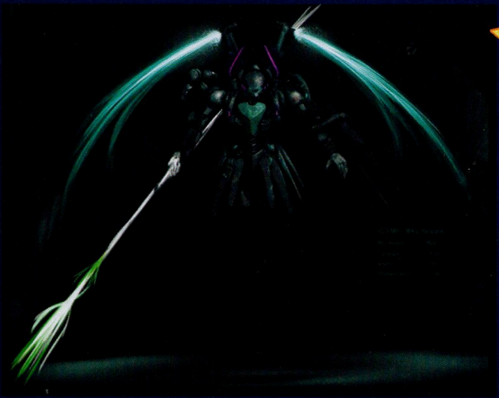




大师又勾起我童年回忆了







初音专用机，看起来好凶残啊

扎比尼你想打东方老师傅还差的很远啊……



# 高达黑历史

文/月莺
责编/翔武
美编/伟哥

夏天终于到了炎热得让人受不了的阶段，这个时候最消暑的办法就是去游泳吧！可是当兴冲冲地冲到在家附近的游泳池，下巴都撞地板上了。这哪里还是泳池？根本就是可怕的人池，根本不存在游泳的空间……另外因为吃太多和心情不好导致胃炎，读者们一定要记得保持平和的心和健康的饮食。不吃不算浪费，吃了再上医院那就才是真的浪费，不仅浪费了金钱，还浪费了健康。不扯家常了，话说回来那台真实比例高达建造速度也真是快，那么快就能够展出了，可喜可贺。写稿子的时候准备就要到8月6日，PS2高达大作《SD高达G世纪战争》发售的日子了！各位学生读者们就在暑假里好好玩一玩吧！

## 黑历史的记录

### 见证黑历史的时刻
### 高达屹立于大地之上



前几个月我曾写过关于高达三十周年庆典的内容。其中关于RX-78-2高达的真实比例模型大家一定还记忆犹新吧！想不到日本那边动作那么快，这个恐怕是世界上最大的模型就已经完成乐！

“绿色东京高达计划”在会场潮风公园展出。潮风公园附近一带，活动正在展开的指示板就树立好了。非常醒目的写着“参观高达的观众请来这边。”这样防止游客和观众找不到地方，是很人性化的做法。到大潮风公园只需要坐到“台场”车站，哪里是距离潮风公园最近的地铁站。

顺着指示就能正确的来到会场。不过那里肯定已经排上了长队，没有2个小时以上别想弄到门票。在巨大的高达下面，那是人山人海，大家都在用自己携带的摄影设备记录这激动人心的时刻。本来是规定在巨大的RX-78-2的脚下是禁区，禁止进入以及拍照。可是因为人实在太多了，根本无法阻止，也有游客强行拍照。不过也不能都怪游客，从RX-78-2的脚下仰望这台1：1比例的MS，那感觉绝对爽快。18米高的巨人的气势能在下面充分体会到。

在潮风公园的会场，还开了许多露天卖店，为游客填饱肚子的小吃店，有些还相当有特色。比如卖“夏亚麦乐酷（不是给麦当劳做广告，只是直观一点表达冰激凌放在汽水上的那个饮料而已^_^）”的带出帖广告，广告下面还写着夏亚的经典台词。



另外这次高达三十周年的庆祝计划还请来乐DEPAPEPE这个组合来为“绿色东京高达计划”演唱主题曲。除了新歌《beautiful wind》以外，最经典的《机动战士高达0079》主题曲《翔べ！ガンダム》也不会漏过。《beautiful wind》是以绿色东京为主题创作的歌曲。而《翔べ！ガンダム》会作为整个活动期间的背景音乐来使用。听着《翔べ！ガンダム》再看着完全比例的高达，那感觉一定不错。

顺带一提，这次活动还顺便帮助东京申办2016年奥运会做宣传。




## 黑历史的机库

### 圆辘辘的可爱圆球 曾经是宇宙主力的脆弱RB-79

高达系列里面有个定位奇怪的东西，那就是联邦军著名的铁球。铁球既不是不MA(机动堡垒)，也不是MS(机动战士)，而是MP(机动战斗宇宙舱)。在高达正史上机动战斗宇宙舱只有铁球（不带《默世录》那些后来补完的作品的话）。做为机动战斗宇宙舱可想而知有多么脆弱，不过因为造价低廉，一直到一年战争后期也还在使用。

| | |
|---|---|
| 机体番号 | RB-79 |
| 机体代号 | 铁球 |
| 出现作品 | 机动战士高达0079 |
| 机体类型 | 量产机动战斗宇宙舱 |
| 制造商 | 地球联邦军 |
| 所属 | 地球联邦 |
| 机师 | 天田士郎等 |
| 内部环境 | |
| 全高 | 12.8米 |
| 本体重量 | 17.2吨 |
| 装备及设计特征 | |
| 武装 | |
| 180mm加农炮×2 | |
| 腕部格斗臂×2 | |
| 机动性 | ★ |
| 装甲 | ★ |
| 白刃 | ★ |
| 射击 | ★ |
| 生存能力 | ★ |

RB-79 铁球的改进型铁球改，是随宇宙输送艇一起配备给部队武器有180mm加农炮两门和两只腕部格斗臂。在《机动战士高达第08MS小队》里，天田四郎少尉就是以这部铁球改击败了艾娜所驾驶的新型实验机MS-06RD-4，这也是铁球历史上最辉煌的一页。



DRAGON QUEST

# 勇者斗恶龙王国 ~第35回~

DS玩家可以玩到复刻的天空三部曲及未发售的DQ9，PSP玩家则可以用模拟器玩到早期绝大多数的DQ作品

□主持/一狼

## 有关DQ系列装备品购买的小心得

在每一部DQ系列作品中，玩家们都要和装备品打交道。除去初期角色持有的装备和洞窟、迷宫、剧情中获得的装备之外，大部分的装备品都需要玩家自行从商店里进行购买。那么，在挑选这些装备品的时候，究竟应该优先购买哪些装备品呢？今天就给大家详细解说一下吧。

### 伤害计算公式

首先说句题外话，大家都知道DQ系列中的伤害是如何计算的吗？在DQ系列中，咒文和吐息等招式的伤害是固定的（比如伊欧那珍咒文是在140-160点伤害范围内浮动），和角色的攻击力没有任何关系，但是普通物理攻击的伤害也许大家到现在还都不清楚。只要提升攻击力的话就能增加对敌人构成的伤害，提升防御力的话就能减轻所受到的伤害，这一点大家都了解。不过，在DQ的世界里面，有这么一个固定的伤害计算公式：

伤害平均值＝自己的攻击力/2－敌人的防御力/4

同理，受到敌人攻击的时候所受的伤害也是敌人的攻击力/2－自己的防御力/4。例如攻击力20的角色攻击防御力16的敌人的话，伤害值就是20÷2－16÷4＝10－4＝6。实际上，这个公式上所列出的伤害值会在1/6的范围内上下浮动，所以伤害的下限值为6×5/6＝5；上限值为6×7/6＝7。综上，攻击力20的角色攻击防御力16的敌人所构成的伤害浮动值为5～7。

那么接下来就是考验玩家的地方了。首先来两题问答：

(1)如果比刚才的攻击力提升一点的话，也就是攻击力21的角色攻击防御力16的敌人，伤害值为多少？

(2)如果比刚才的防御力提升一点的话，也就是攻击力20的角色攻击防御力17的敌人，伤害值为多少？

答案很简单，前者为6.5，后者为5.75。值得注意的是，攻击力提升一点的话可以增加0.5点伤害值，防御力提升一点的话可以减少0.25点伤害值。假如玩家犹豫铁铠甲（1200G、防御力30）和钢铁之铠（2300G，防御力35）究竟买哪一个比较好的时候，可以这么计算：钢铁之铠比铁铠甲高出5点防御力，将会减少1.25点伤害值，仅仅因为1.25点伤害而花费几乎2倍的价钱当然不合理，所以还是买铁铠甲更划算。

熟记DQ系列中的伤害计算公式之后，在了解BOSS的攻击力的前提下，知道自己的防御力就能大概算出敌人的一次攻击大概能给我方构成多少点伤害，从而计算自己至少要达到多少等级或者需要具备何等的回复咒文才能去挑战。

最后再谈及一点，根据伤害计算公式的结论可以得出，比起防具应该更注重武器的购买。因为从同等数值的攻击力和防御力来看的话，明显提升攻击力更加有效，毕竟攻击力+1的效果是防御力+1的两倍。




←金属史莱姆比较特别，普通攻击只能构成1点伤害。

### 优先购买武器

随着冒险旅途的进展，经过一段时间的战斗之后，玩家也会积攒到不少金钱。那么，在玩家到达新的村庄进行装备品补给的时候，应该优先购买哪些装备呢？

在DQ系列作品中，装备品的种类大致分为5类（DQ9中增加了不少）：武器、铠甲、盾牌、

头盔、装饰品。在这些装备中哪一件最重要呢？答案是当然武器。拥有好武器的话，可以尽早的打倒敌人，所以受到伤害的几率也会减小，有句话叫“攻击就是最好的防御”，在DQ系列中正是如此。而且，上文已经有所介绍，攻击力+1的效果值是防御力+1的两倍，所以，在进行装备品的购买时，应该优先选择武器。

虽说如此，使用魔法系的角色则没有必要购买高价的武器。因为这些角色在战斗中往往担任回复、辅助主力队员进行战斗的任务，本身的物理攻击力也比较低，配上再好的装备，构成的伤害也没有战士型角色效果明显。而且，还有一种辅助咒文能使其他角色攻击力翻倍，所以，进行武器的挑选时要注意打造一个最大攻击输出的角色，这样在BOSS战中才能腾出足够的人手进行回复。




←DQ9中新增加了手、腿、脚三个部位的装备品。

## 选择耐性防具

武器的选择已经介绍完毕，那么在DQ系列中，拥有好武器之后需要优先购买的防具是什么呢？答案是“耐性防具”。或许不熟悉DQ的玩家对“耐性防具”这个概念认识不深，这里给大家简单介绍一下。

DQ系列中，有一部分防具拥有对特殊攻击抵抗的耐性。例如龙盾（ドラゴンシールド）可以减轻敌人的火属性攻击，魔法盾（マジックシールド）可以减轻火焰系咒文攻击等等。这些防具的耐性效果在每部作品中也不尽相同，大体上可以分为“伤害减为2/3”的比例型和“伤害减轻20”这种减轻型。

在DQ的世界里，比起纯粹的防御力，耐性则更加重要。但是，即使装备了耐性防具，角色的状态栏里也不会显示当前具备的耐性效果，所




←终极装备往往防御力既高，抗性又十分优秀。

以很容易被玩家们忽视。尤其对于HP较低的角色来说，耐性防具则更加需要。大家在商店购买防具时，在说明栏里看到某些防具具有耐性效果时，就一定要留意了。因为比例型的耐性装备可以按照一定比例减轻伤害，到了游戏后期，敌人的吐息、咒文攻击伤害越大，装备的耐性效果发挥也就更加明显。同时装备比例型和减轻型两种耐性装备时，效果依然可以叠加。

## 其他防具的选择

最后再给大家介绍一下其他防具的购买心得。首先在选择防具时，最重要的是看看该防具是否有耐性值；之后再从铠甲、盾牌、头盔三种装备品里进行选择。其实在DQ系列里，有一个经常被玩家忽视的重要法则，这里先给大家举一个例子：

铁铠甲（てつのよろい）＝防御力25，价格1100G

魔法之盾（まほうのたて）＝防御力25，价格2000G

铁假面（てつかめん）＝防御力25，价格3500G

以上三件装备的数值都是DQ3里面的，可以看出在同等防御力的情况下，明显铠甲的价格低于盾牌，盾牌的价格低于头盔。所以，在进行防具购买时，应该优先购买性价比最高的铠甲，否则，购买头盔的话就会花费近乎于铠甲3倍的价钱。那么再看下面几件装备：

旅人之服（たびびとのふく）＝防御力7，价格70G

皮盾（かわのたて）＝防御力4，价格70G

尖角帽子（とんがりぼうし）＝防御力3，价格70G

以上三件装备的数值都是DQ5里面的，可以看出在同等价格的情况下，明显铠甲的防御力高于盾牌，盾牌的防御力又高于头盔。所以，无论从哪方面来看，购买铠甲都是比较划算的，购买头盔只是在铠甲和盾牌都已经充足之后才可以考虑。

但是，一般来说盾牌都具有特殊的耐性，所以以上结论只供参考，实际游戏中还必须考虑实用性以及可以装备的角色等等。此外，购买防具的时候，最好也应该留意一下队伍里可以装备的同伴数量，这样就算在以后的冒险中得到更加强力的装备，原先的装备也可以淘汰给其他同伴继续使用，充分发挥每一件装备品的剩余价值。




火纹大陆包子秘史

# Fire Emblem 火纹圣殿

圣战之传说，苍焰之轨迹，不熄的火焰，永恒的纹章！火纹圣殿再开，继承光之遗产的圣战士，续写人龙之殇的神话…… 文/包子 美编/包子

## 大饼FE官方组织的同人图征集活动（四）

### 琳达



“这个家伙果然很懒，仍然什么都没有留下”

——bwmk2

汗，bwmk2同学仍旧保持很懒的一贯作风，只交了这幅珍珠色彩般的琳达就逃掉了。非常简洁的线条勾勒出俏皮的琳达，配色依然是相当的华丽，看来bwmk2很喜欢紫色或者粉色系的色调啊。淡淡的背景也延续了那种珍珠般的填色方式，让人看了心里觉得很柔和很舒服，不知道如果在画街道或者战场这些复杂的大场面的时候，这种涂色的效果会是什么样子呢？

琳达作为星光魔导师在无视玩家心目中占有很高的地位，毕竟是初代就登场的人气女魔导师。再加上她的身世以及所经历的磨难，还有游戏中她强力的专有魔法，更是让人对她印象深刻。一个年纪虽小，但是却历尽千辛万苦，为了达成必须完成的使命而努力着的小姑娘。而这幅作品中的琳达俏皮的样子和柔和的配色却让人们看到了与印象中截然不同的琳达。清晰可爱的面容和微笑，干净漂亮的衣服以及用魔法时可爱的样子。我想，如果不是因为战争，可能天下所有人的命运都会不同吧。（稍微跑题一下，最近看了一本叫《雨啊，请你到非洲》的书，非常受感动，希望同学们有时间可以找来看看，真的很震撼心灵。）不过一直觉得琳达这样可爱的角色不去做舞娘真是可惜了，而且怎么看这个光鲜照人的琳达也不能联想到她曾经被人贩子怪蜀黍拐卖过……汗……

### 阿兰

我并没有玩过当初的火纹一代和纹谜，对角色们不熟，所以玩FE1R用谁都是凭自己喜好的。ARAN其实收了但是没有用(笑)，这是从GBA养下来的习惯吧，进来就上级职业者无视。他和SAMSON还是二选一，虽然SAMSON也很帅，不够当然我还选了更偏好的ARAN~后来上网查了他的故事，才发现这个角色并非我想象的那



样只是普通的贵族骑士，尤其得知是他在纹谜第2部病逝很吃惊^^b 关于这张画，服装的设计方面基本是以纹谜的原画为参考，觉得他金发紫铠的设定很耀眼，然后在盔甲上加了一些花纹来突出他前宫廷骑士团队长的身份。表情和动作方面一是表现他的稳重，二也可以看作他对SAMSON的挑衅（笑）。——KAKYOI

紫色的铠甲到是能让阿兰显得更为尊贵一些，当然，那份从骨子里就带有的孤傲的劲头也更明显了。从一代里第一次见到他就觉得他虽然一副肉包子脸和非常古怪的发型，眉宇间总带有一丝很拽的样子，但是他一定会是一个善良的人，所以一直有很好的培养他，虽然出场的时候已经是圣骑士且没有多少成长的空间，尤其在剑士和魔法师横行的军队中，他的存在已经非常不明显了，但是我仍然还是毫不犹豫的培养了他，原因是，他是血牛……

这幅作品把阿兰的神情和动作都描绘的淋漓尽致，不过配色稍微有些太过艳丽，铠甲的颜色有些太过抢眼了，没有和人物融合到一起，阿兰的铠甲初代的官方设定是暗红色，后来到了复刻版变成了深紫色，不过总觉得金发紫铠的这个家伙显得有些别扭，如果在战场上，敌人看到在黑压压的一片银色和灰色的铁盔铁甲的战士中，一个金发紫盔的圣骑士鹤立鸡群，霎那间各种魔法和弓箭都会一起飞来的，所以为人还是低调些好，头发的颜色如果是天生的，至少也不要弄个紫色的铠甲来……

# 暗黑龙与光之剑漫画第八卷汉化进入收尾

历时半年，《暗黑龙与光之剑》漫画的第八卷终于已经进入到最后的工作当中，在这里我需要感谢两位朋友，一位是负责文本汉化的魂同学，另外一位是帮助后期嵌字的大马勺同学。有了两位的帮忙，汉化进行的非常顺利，如果没有意外的话，8月底就能和大家见面了。而且趁着电软部门休年假的时候，我已经开始陆陆续续的着手第九卷的修图工作，估计年内第九卷也能和大家见面了，这部漫画一共只有十二卷，所以差不多明年年底的时候，这部漫画的汉化工作就能彻底完结了。也希望如果有可以帮忙修图的朋友联系我，联系方式见上期杂志。想想去年一个人做的时候，一本书就做了一年，而今年调到电软部门的时候，工作负担一下加重了许多，第八卷的工程一下就搁浅下来了。如果没有两位朋友的鼓励，估计也不会有这么快的进度，这里先谢谢二位了！下面是负责汉化文本的魂同学的留言：

这是我第一次参与汉化，第一次，让我先抒发一下自己的感恩之情。鸣谢：下弦月、迦拉夏、真田幸村、动物日记、圣经彷徨、月旋猫、随缘、空谷等翻译时为我答疑解惑的同学们。就是说仅凭我一个人的力量是不可能完成一卷近200页的翻译的，不论是奇怪的惯用语，或者是那些久已失传的古代日语，亦或是近几年来才流行起来的新词，漫画过程中遇到的这些都不是查查字典就可以查的出来的，个人的能力毕竟有限，所以漫画能被全部翻译出来是依靠大家的力量。当然，也必须感谢包子的修图团队，（包子：其实加上我只有两个人……）不然光把文字翻译完当然是毫无意义的，在这里佩服一下这支修图队的速度，前面刚翻好，后面已经修完了，速度之快令人瞠舌。我也要向热爱动漫，热爱火焰纹章的各位，还有动漫游界本身说一声谢谢，因为如果谈到我与火焰纹章之间的联系，我会去学习日语，以至于参与这次的漫画，假如离开了整个动漫游，那么这一切原来都是不可能的，所以很感谢各位，谢谢大家。

欢迎来到一狼的日语教室

# 日语学园

## Lesson★15



■主持人 / 一狼

今天给大家讲一讲日语里的助词。在日语里面，助词就是指黏着在两个单词之间的词语，起到提示前后两个单词之间的关系的作用。格助词是助词的一种，一般附加在名词后面，表达该名词与后续的谓语成分之间的关系。在日语里面，格助词是最常见的助词，而且使用方法非常多，也很容易令人混淆。所以，今天就着重给大家讲一讲日语里面有关格助词方面的知识。

### 格助词的作用

由于日语的语序比较自由，主要是靠助词把单词黏着在一起，根据助词来判断每个单词在整个句子意思中的所属关系。比如先看下面几个句子：

私（わたし）が彼（かれ）に本を送（おく）る

彼（かれ）に私（わたし）が本を送（おく）る

本を私（わたし）が彼（かれ）に送（おく）る

这三句话的语句先后顺序虽然不同，但是表达的意思完全相同，都是“我给他送书”的意思。无论如何调整句子的语序，只不过能改变轻微强调的语感，整体的意思不会发生变化。这是因为日语中每个单词在整个句子中的关系都是由格助词来确定的，所以，掌握格助词的用法之后，就能加深大家对普通日语句子主谓成分的理解，从而更好掌握文意。

### 格助词详解

日语中常见的格助词一共有が、の、を、に、へ、と、から、より、で这九个，下面给大家分别解释一下这些助词的基本用法。

“が”是最基本的格助词，提示句子的主语，比如“目（め）が悪（わる）い人（ひと）”中的“目”就是主语，这个短语的意思就是“眼神不好的人”。需要注意的是，格助词“は”也是起到提示主语的作用，在“は”和“が”同时存在的前提下，“は”所提示的主语比重更大，这一点前几期已经给大家介绍过了，这里面就不再重复了。

“の”起到连体修饰的作用，提示所属关系，把两个体言连接在一起。比如“私（わたし）の物（もの）”中的“私”和“物”都是体言成分。所谓的“体言”，也就是句子的主语成分。日语里面谓语和宾语成分都被称作“用言”，用来和体言区分。这里的“の”表达的是二者的所属关系，后者属于前者，所以这句话翻译过来就是“我的东西”。

“を”提示动作的直接对象，以及表示移动时的路线等等。在汉语的眼光来看就是提示动作的宾语，比如“水（みず）を饮（の）む”这里面“を”提示动作的宾语是“水”，“を”后面的是喝水这个动作。但是，在日语里面并不是所有的动词都可以用“を”来提示宾语。日语里面动词有着自动词和他动词之分，自动词一般用“が”来提示宾语，他动词采用“を”来提示。所谓的他动词，就是动作必须有他人施加才能发生的动词。喝水这个动作必须有主体来施加，不可能自然的进行，所以“饮む”这个动词是他动词。而“河（かわ）が流（なが）れる”表示的是河水在流动的意思。流动这个动作不需要人为去施加，河水自己就会进行流动，所以这里的“流れる”就是自动词。

“に”提示物体存在的地点、移动的目的地以及归着点、动作施展的对象等等。在日语里面“に”这个助词的用法是最广泛的，也是最难以理解和区分的。“本（ほん）が机（つくえ）の上（うえ）にあります”这句话的完整意思是“桌子上面有本书”，这里的“に”提



交友 云南 祁龙 高达模型好贵，买不起！国产又太差！
男，19岁，云南省昆明市铁路机械学校

示的是存在的地点。“驿（えき）に着（つ）く”是“到达车站”的意思，这里的“に”又表示动作的归着点。“彼（かれ）に电话（でんわ）する”是“给他打电话”的意思，这里的“に”又表示对象。此外，“に”还有着其他各种用法，这里由于篇幅所限，以后再给大家做详细解释。

“へ”提示动作施展的方向。在日语里面，助词“へ”和“に”都可以表示动作的方向，很容易混淆。比如“海に行く”和“海へ行く”中间的“に”和“へ”用法就十分相似。二者在意义基本上完全相同，只不过一个表示动作的方向，一个表示动作的归着点。

“と”提示动作的对手、对象。比如“彼（かれ）と战（たたか）う”是“和他战斗”的意思，这里面的“と”就表示动作的对象。此外，“と”还能提示并列关系。如“王（おう）さんと张（ちょう）さんは友达（ともだち）です”这句话的意思是“小王和小张是朋友”，这里的“と”的作用就是提示并列关系。但是，在日语里面还有一个助词“や”也表示并列，和“と”的用法十分相近。二者的区别在于，“と”表示确切的并列关系，“王さんと张さん”就仅限于小王和小张，完全排除其他人；但是“王さんや张さん”则具有一种列举不尽的语感在里面，不具有排他性，除了小张和小王之外，很可能还包含有被省略掉的其他人。

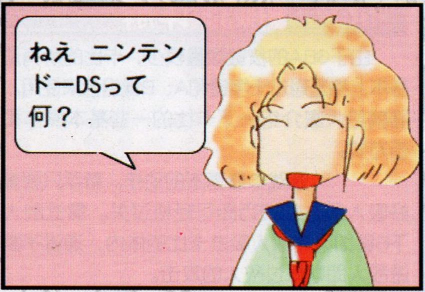
“から”提示动作的起点。“今日（きょう）から明日（あした）まで”就是“从今天到明天”的意思，这里的“から”表示开始的时间段，“まで”表示终止的时间点。此外，“から”还可以提示起因，根据等等。

“より”提示比较的基准。“彼（かれ）より高（たか）い”就是“比他高”的意思。此外，“より”也具有提示起点的含义，和“から”很相似，比如“公园（こうえん）より戻（もど）る”是“从公园里回来”的意思。

“で”提示动作发生的场所。“教室（きょうしつ）で勉强（べんきょう）する”就是“在教室里学习”的意思。“で”的用法也十分广泛，除了表示地点之外，还可以表示动作的手段、由来以及材料、来源、基准、范围等等。“3人（にん）で行きます”是“3个人去”的意思，这里面的“で”就划定了一个范围，也可以理解为提示这个动作的发生状态。

## 结束语

如上文所述，格助词主要是表达句子各个成分之间的关系。不过，上文介绍的这些助词只是一些基本常用的用法，由于日语的助词种类繁多，同样的助词可以同时作为“格助词”、“终助词”、“接续助词”、“并列助词”等多种形式出现，想很快理解每一个助词的所有用法未免不大可能。今天只是给大家介绍一下句子中格助词的主要用法，掌握了这些之后，大家以后遇到一些简单的句子也能理解出哪一部分是主语，哪一部分是谓语，以及句子中每个成分之间的具体关系等等。希望今天给大家讲的这些知识能够对大家有所帮助。




↑ねえ、ニンテンドー——DSって何？（喂，NDS是什么啊？）




↑谁からの电话だつたかな？（是谁打来的电话呢？）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| あ ア(a) | い イ(i) | う ウ(u) | え エ(e) | お オ(o) |
| か カ(ka) | き キ(ki) | く ク(ku) | け ケ(ke) | こ コ(ko) |
| さ サ(sa) | し シ(si/shi) | す ス(su) | せ セ(se) | そ ソ(so) |
| た タ(ta) | ち チ(chi) | つ ツ(tu/tsu) | て テ(te) | と ト(to) |
| な ナ(na) | に ニ(ni) | ぬ ヌ(nu) | ね ネ(ne) | の ノ(no) |
| は ハ(ha) | ひ ヒ(hi) | ふ フ(fu/hu) | へ ヘ(he) | ほ ホ(ho) |
| ま マ(ma) | み ミ(mi) | む ム(mu) | め メ(me) | も モ(mo) |
| や ヤ(ya) | — | ゆ ユ(yu) | — | よ ヨ(yo) |
| ら ラ(ra) | り リ(ri) | る ル(ru) | れ レ(re) | ろ ロ(ro) |
| わ ワ(wa) | — | — | — | を ヲ(o/wo) |

# [电玩回忆录] Vol.14

# GBA的不灭传说



从2001年发售至今，GBA上的优秀游戏已经成为一种经典。

主持/一狼 文/一狼

## 星之卡比 梦之泉↑

ACT ●任天堂 ●2002年10月25日 ●1－4人 ●64Mbit

### Check! 游戏简介

《星之卡比》系列最早是任天堂1992年在GB上推出的动作游戏。游戏的基本特征就是操作红色的主人公卡比在横板卷轴上从左到右前进，以到达终点为目标。本作与任天堂旗下的其他动作游戏本质上的区别就是，本作走的是新手向的路线，即使对动作游戏不是很擅长的新手玩起来也能轻松过关。不过，通关之后开启的超级模式里面难度得到大幅提高，而且体力值也低的可怜，对于动作细胞较灵敏的玩家来说，也许通关以后的超级模式才是《星之卡比》系列游戏的真正开始吧。

GBA上的这一款《星之卡比 梦之泉》是1993年FC版《星之卡比》的重制作品，画面和音效也得到大幅改善。甚至连之后的《镜之大迷宫》等作品都沿用了本作的图片和音乐。此外，本作还支持2-4人联机游戏，除去正常游戏可以多人联机共同过关之外，迷你游戏中同样可以体验到联机的乐趣。

游戏一共分为8大关，每一关分为若干个小节。操纵卡比在每个场景内找到发光的门并进入即可切换到下一个场景，每一关的最后有一个BOSS，打倒BOSS过关之后，大地图画面中会有新的关卡开启。




↑《星之卡比 梦之泉》的日版包装封面图。

### Check! 标题菜单详解

| | |
|---|---|
| ゲームスタート | 开始主游戏 |
| サブゲーム | 开始迷你小游戏 |
| サウンドテスト | 音乐欣赏模式 |
| ファイル消去 | 删除记录 |

游戏的标题菜单中一共有4个选项，选择第一项即可开始进行游戏。“ひとりで”是单人游戏，“みんなで”是多人联机游戏。标题画面右上角会显示出当前游戏的完成度，完成度达到100%即可开启超级模式。超级模式中难度大幅提高，不仅卡比的体力值只有3点，而且补血道具的回复量也只有1点。完成超级模式之后可以开启一个迷你游戏，此外，即使超级模式的完成度达到100%，也只会显示一张特殊的画面，没有什么其他的隐藏要素开启。




↑《星之卡比 梦之泉》的实际游戏标题画面。

### Check! 操作详解

由于GBA的按键数量较少，卡比的所有动作基本上都是通过十字键和A、B键组合来使用。下面就给大家介绍一下卡比的一些基本操作和攻击方式：

**吸入**：游戏中最基本的动作。新手只要掌握好吸入敌人的技巧即可轻松过关。靠近敌人按下B键即可将敌人吸进卡比的体内，通过不断吸进敌人即可躲过敌人的攻击。

星型弹：将敌人或者特定的方块吸入卡比的体内之后，再按下B键即可发射星型弹攻击敌人、

破坏方块等。连续吸入两个敌人的话，还能发射更加强力的星型贯通弹。

**飞行：**卡比只要吸入大量的空气，即可令身体膨胀从而在空中飞行。此外，在飞行状态中只要吐出空气的话，还能发射出空气弹攻击敌人。

**冲撞：**通过冲撞来攻击敌人，不过对于中BOSS以上级别的敌人是无法构成伤害的，此外，利用冲撞机能也可以在地面上滑行。

**高速下落攻击：**卡比从高出掉下来砸到敌人的话，也能给敌人构成伤害。在下落的过程中卡比只要旋转一下身体，令头部朝下掉落的话，即可攻击敌人。

**水枪：**在水中卡比无法使用自己的吸入、吐出机能。取而代之的是从口中吐出水枪攻击敌人，但是如果以剑、锤子等变身状态的话，只能以该状态的能力进行攻击。

卡比除了以上这些操作以外，还具有一种变身的能力。玩家在游戏中可以按下START键来参考变身说明，吸入敌人之后再按下方向下键即可发动变身能力，学会敌人的招式。游戏中卡比一共有24种不同的变身能力，大家在吸入敌人的时候，一定要按下方向下键试试能否发动变身能力，体验不一样的游戏乐趣。

## Check! 迷你游戏详解

"刹那の见斩り改"这个游戏的规则十分简单。玩家只要仔细观察屏幕中间的叹号出现时机，然后在第一时间按下A键即可。如果在标志出现之前按下A键或者按的太晚的话就会失败，连续5次胜利就算过关，中途失败的话就会GAME OVER。此外，有三种难度可以自由选择。

"爆裂ボンバーラリー"这个游戏是要在4个卡比之间进行羽毛球比赛，不过打的球却是



↑初始大地图上只有一个关卡可以选择，每过一关会有新的关卡开启。



↑吸入特定的敌人之后即可发动变身，学会敌人的招式。

定时炸弹。玩家要仔细观察炸弹的时机，准确按下A键弹返炸弹，如果炸弹在自己身边爆炸的话就算自己输，最后一个生存的人就是胜利者。根据A键按下的时机还可以控制爆弹弹返的方向和弧线，需要玩家灵活去掌握其中的技巧。

"カービィのエアグラインド"这个游戏是4个卡比一起进行竞速比赛的游戏。按下A键卡比就会加速前进，不过，移动时碰到黑色的地方速度就会下降。玩家需要掌握好时机在黑色的场所松开A键进行躲避，在其他场所加速前进，最后第一个到达终点的人就算获胜。而竞速的路线每一关是随机变化的，玩起来非常有爽快感。

"メタナイトでゴー"这个游戏初始无法选择，必须在主游戏普通模式下达成100%通关，在之后出现的新模式再次打通关之后才会开启。这个游戏中玩家可以操作第六关的BOSS进行游戏，体力值只有3点，而且中途不给储存游戏，难度非常高，具有挑战性。

| メタナイト操作方法 | |
|---|---|
| 斩 | B键，连续按B键可以发动连续 |
| 斩 | |
| 冲撞 | 方向下键+A或者B键 |
| 下方突刺 | 空中按方向下键+B键 |
| 上方突刺 | 方向上键+B键 |
| 空中移动 | 方向键+A键连打 |

《星之卡比》这款游戏也是任天堂旗下的知名系列，以清新的画风，可爱的人设吸引着不少玩家的眼光。而且游戏的难度方面非常体贴新手，音乐和手感也非常优秀。推荐既对动作游戏感兴趣，又属于动作苦手的玩家可以进行尝试；当然，自以为是动作游戏达人的玩家也可以挑战一下通关过后的超级模式，体验一下不同于《马里奥》系列动作游戏风格的独特魅力吧。

# 三国志英杰传

SLG ●Koei●2005年1月27日
●1人●32Mbit

## Check! 游戏简介

《三国志英杰传》最早是光荣在1995年2月10日于PC平台上推出的战棋类游戏。当时正值机战系列当红之际，所以很多SLG游戏都如雨后春笋一般不断涌出，《三国志英杰传》正是当时非常流行的战棋类游戏之一。本作先后在SFC、PS、SS等家用机上先后推出移植作品，并且于2005年在GBA上同时推出了《三国志英杰传》和《三国志孔明传》的复刻版。然而，在全部版本的所有作品中，难度最高的仍属最早推出的PC版本。之后的复刻版都在系统上加以改进，难度方面也做了适当的下调。

说到SLG游戏，大多数都是在地图上配置自军的队伍，以全灭敌人主力为目标的战棋类游戏，然而在机战、火纹等作品中，融入了大量的RPG游戏中的角色成长要素，所以才能一举博得多数玩家的欢迎。《三国志英杰传》系列也不例外，正是在SLG游戏的基础上，加入了角色培养的成长系统。而本作玩家所要扮演的主人公，就是大多数人认为是站在正义一方的刘备。此后《英杰传》作品也开始系列化，分别推出过《曹操传》和《孔明传》等作品，分别让玩家扮演不同时期的曹操、诸葛亮为主角，而整体系统上仍然有着《英杰传》的影子。

登场武将方面，本作一共有223名武将登场，每名武将都设定了独自的能力值属性以及部队的种类等等。在战场上可以使用火计、水计、地计、风计等总计44种计策，战斗中的多变性更加丰富。而每场战斗的胜利条件也会随着剧情的发展而发生改变，玩起来感觉临阵感十足。最后，根据玩家的选择，游戏中的剧情分支、我方的同伴武将以及战场地图也会发生变化。




↑GBA版三国志英杰传的日版包装封面图。




↑GBA版三国志英杰传的实际游戏标题画面。

## Check! 系统简介

本作和大多数SLG游戏一样，整个游戏的流程大致分为战斗模式和战略模式两个部分。战斗模式就是在战场上直接和敌人进行战斗的模式，以全灭敌人或者达成特定的目标为过关目的。而战略模式主要是在城镇和地图上移动来收集情报，购买、整理道具等，完善今后的战略目标。不过，在战略模式中的行动可能会出发分支剧情，从而影响之后的战斗任务等等。

在进入每一关之前，必须要先进行部队编成。此时可以给同伴分配携带的道具，以及指派特定角色参战等等。不过，由于本一关的任务条件不同，有些武将是强制登场参战的，不能替换，而主人公刘备基本上在所有关卡都必须强制出战，不能切换为其他角色。

只要完成每一关的任务目标即可过关，但是在达成过关目标之前，如果主人公刘备阵亡（也就是兵力和士气值任意一项归零时）的话就会GAME OVER。此外，超过规定的回合限制时，同样也会GAME OVER。特别需要注意的是，在每一关的任务过程中是无法进行储存的。而且在任务中选择总退却指令的话，就必须从本关的最开始重新进行游戏，而之前积累的级别和经验值也全部回归到战斗开始时的最初状态。

完成每一关的任务时，可以得到过关奖励，同时开启下一关的任务路线，完成全部的任务之后就算通关。不过，某些剧情会有分支路线可供玩家选择，而且似乎还会影响到最终的通关结局。

## Check! 武将能力值

**武力：**影响到角色在战斗中指挥自己队伍进行攻击的能力。具体在实战中影响到自军部队给敌人造成伤害时的攻击力。但是，即使携带




↑本作和多数SLG游戏一样，采用分章节分关卡形式。

特殊道具的话也无法提升角色的武力这项数值，只能提升总体的攻击力加成。

**智力：**影响到对敌军使用计策时的成功率以及所构成的伤害值，此外还影响到敌人对自己使用计策时的回避率以及防御力等等。在实战中智力还会影响到角色的计策点数，而且无法使用任何道具来提升这项数值，所以智力高的角色在战斗中非常重要。

**统率：**影响到角色所指挥的部队在战斗中的防御力。统率力越高的角色，在实战中受到攻击时受到的损伤越小。通过兵法书可以提升角色的防御力加成数值，但不会影响到统率基本值。

**级别：**表示该角色目前的等级。等级越高的角色能力越强，基本上提升100点经验值即可提升1个等级。此外，单挑胜利之后，或者离开战斗之后又再度归还时偶尔也会自动提升角色的等级。等级提升之后，角色的兵力、攻击力、防御力、策略值都会得到增加，达到一定的级别之后有时还能学会新的策略。

**兵力：**分为角色的最大兵力和现有兵力。所谓的兵力其实就是广义上角色的HP，最大兵力就是角色的HP上限值，现有兵力就是角色当前的HP剩余值。随着级别的提升，角色的兵力值也会不断的提升，但是根据每名角色的兵种不同，最大兵力值也各不相同。也就是说即使同样级别的角色，兵力值也不会完全相同。受到敌人的攻击之后，角色的兵力值就会不断的下降，当然，也可以通过战场上的特殊地形以及策略、回复道具等进行回复。此外，兵力值的高低不会影响到角色的攻击力，但是兵力一旦归零该部队就会强制撤退，战斗胜利之后所有角色的兵力值都会自动回复至最大值。




↑本作也有汉化版，不过使用的是游戏本身的繁体日文字库。

## Check! 简易攻略

### 汜水关之战

**胜利条件：**击破华雄

**限制回合：**30

**自军武将：**刘备、关羽、张飞、公孙瓒、陶谦

**敌军武将：**华雄Lv5、胡轸Lv2、赵岑Lv2、李肃Lv2、步兵队Lv1×3

**攻略要点：**本关是最初的关卡，难度比较简单。需要注意的是，一旦刘备阵亡就会直接GAME OVER。如果事先在陈留城内和公孙赞、陶谦对话的话，还能让他们两个加入队伍。打倒华雄过关后会直接进入下一关“虎牢关之战”。

### 虎牢关之战

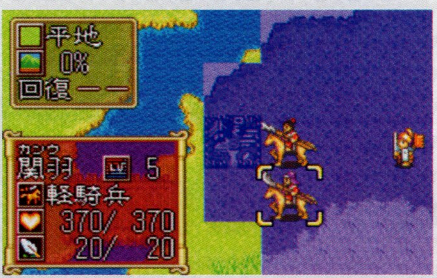
**胜利条件：**吕布撤退

**限制回合：**30

**自军武将：**刘备、关羽、张飞、公孙赞、陶谦

**敌军武将：**吕布Lv6、张辽Lv3、宋宪Lv3、侯成Lv3、魏续Lv2、弓兵队Lv1×2

**攻略要点：**本关也不算太难，18回合以后吕布将会朝我方袭击，必须做好准备。如果上一关让公孙赞和陶谦加入队伍的话，将会轻松许多。




↑战斗中则是传统走方格，熟悉这个类型玩家很快能上手。

GBA复刻版的作品中，加入的新要素主要有自由模式、武将列传和历史模式三项内容，此外，道具方面也做了一些细微的名称改动。自由模式里面玩家可以随时挑战以前自己已经完成的关卡，武将列传里面有一些历史名将的简单介绍，而历史模式主要是记录玩家的游戏经历等等。推荐对三国比较有爱，而且喜欢这种SLG类型游戏的玩家不妨一试。

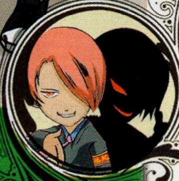


■主持 / 翔武
■插画 / 风月樱
■版头 / 地狱熊猫

新的一期PGBAR开始了，为什么我觉得距离上期写这话的时候没隔多久啊。

前几天被楼下的老爷爷问到：你是不是都放暑假了啊。我当时就无言以对，原来我工作好几年了，这位大爷还不知道。按说 天天都能见面，应该能看出来啊，莫非是因为我天天背着学生包的缘故……

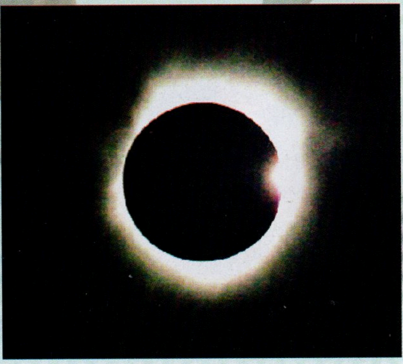
说到暑假，不知道大家过的如何了，想起原来堆积如山的作业，和自由支配的假期，再看现在每天都来工作，却没有作业困扰我，我也说不出哪个更好一点。朋友约我去游泳，但是至今都不会，我跟他说，能换成洗浴中心吗？那个水浅……



翔武：这期的栏头好清凉，即便出现路人也可以接受。
风月樱：每期都因为性别问题争半天，读者看的一定无聊死了，都怪大叔。
翔武：还不是因为你俩搞邪恶计划。
地狱熊猫：为了避免你唠叨，这次的栏头应该满意了吧。
翔武：早这样多好……话说疯丫头你怎么还不去好好学习，不是马上就高三了么。
风月樱：你才疯丫头！

# 这个月感觉什么都没干就过去了

一到夏天就有时间过得很快的感觉，我问别人这是为什么，别人说，不对啊应该是感觉过得很慢才对，毕竟夏天时候白天长晚上短，我顿时无语。前一段时间的日食不知道大家看没看到，我那天还起得很早，附在墨镜上的胶片也做好了，结果当天北京阴天，而且有雾，别说日食了，让我连太阳都没见到。上次看到日食的时候还是小学，真是怀念啊。前几天和原来的几个同学小聚了一下，发现两年没见了，还是原来那样，而且大家在工作上都有了进步。另外没有改变的就是我等吃饭时候的打闹，“偶尔还是干点跟自己年龄相符的事吧”。




交友 北京 黄月 天气热了，小编们多注意身体！
男，13岁，北京昌平。

# 长大不是想出来的，是做出来的

各位小编大家好，我好久没写信给你们了，高考完了后又是散伙饭，又是同学聚会什么的，一直忙得要死。小编们最近在忙什么，有人在努力考级吗？我们刚考完，填完支援后能做的只有等待。老爸开始和我谈什么是人生，什么是责任，听到是听得懂。但具体该怎么做是完全没有头绪得，小编们当初是怎么过来的呢，是怎么从一个小孩变成大人的呢？现在对这个问题很迷茫，希望听听小编们的意见。话说，以前的小编就不回来了，小枫啊、飞月、暗凌他们都不回来了，有时还是怪想他们的，他们过得还好吧？（云南 徐万苏）

**翔武：**说起来惭愧了，我毕业完事后连个散伙饭都没吃，上学时就那六个平时不错，毕业几年后还是那六个人，其他人倒是很少有联系了。猴子前段时间考了日语一级，其他人没有参加什么考级的。至于从孩子变成大人，光明白道理是肯定不够的，而且你不需要去刻意注意让自己怎么长大，人见得事情多了之后就会有一定的经验积累，等到遇到事情的时候，就会凭自己的经验来判断和行动，经验积累的多了，处理事情能力什么就变强了，也就成熟了。遇到事情多动脑子考虑，别冲动就行。其他已走的小编现在都过得很好的。

# 有时候相片和脑子一样好用~~

我终于又给你们写信了，本以为快考试了,没时间给你们写信。不过我还是找到了空闲时间。生日过得很开心！只是RP不太好，没带相机！所以没照照片。不过我已经将其印在我的心里了，所以也没什么遗憾的。这学期结束了，之后便是高三了。可能真的很少给你们写信了。不不过我还是会支持你们的。（辽宁 李驰）

**翔武：**现在基本都有数码相机了，我个人觉得每个时段的照片还是拍下来比较好。虽然年龄一上去，就对自己的好多事都不在意了，比如拍照，我经常被我妈说我照片有好几个空白期间了。我自己虽然不太在意这些，但有时翻开原来的相册，却能勾起很多回忆，有了下一代的话一定要全年龄段记录。（风月樱：看，又透露出大叔本质了吧。）




读编往来

# 同样是老师，这差距真是太大了

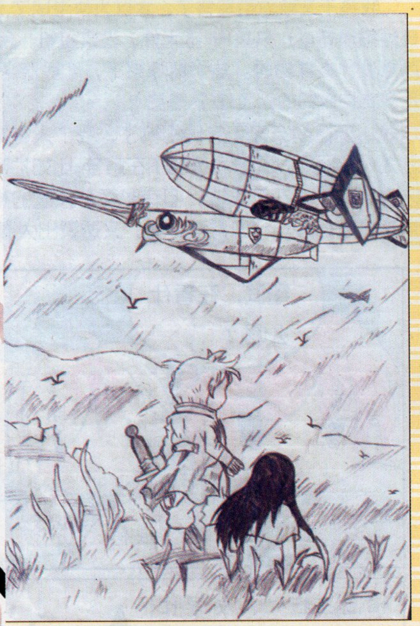
**记得不久前，我的小P被地理老师没收过一次，具体原因是我和同桌后面的一位同学一起看我玩战神，结果被老师发现，就没收了。比较幸运的是，地理老师下课对我们一番说教之后，又将小P还给了我。被老师没收还能要回来真是奇迹啊。但是这次没那么走运，下课后，我在玩MHP2G,老师从教室后窗看见后，就从面门进来搜我课桌……到时再找老师要吧……看到别人的机器被没收后大多是怨、悔，但我却得到了一种觉悟：玩游戏毕竟太废精力，对我这种自制力不强人来说，对我的学业也是好事，我没有埋怨老师，还存在一点感激。虽然没有小P的高三是枯燥的，但枯燥的背后是充实的学习生活。（山东 宋汉元）**

**翔武：**没收后下课能还给你，说明这位老师的素质不错，这确实是你的幸运啊。这位老师没收你PSP意思就是让你听好课，并没有其他用意，也没破坏，这就很好了，也很给你面子。我觉得就算是为了对得起老师给的面子，也不能再带到学校玩了，千万别认为是因为老师好说话。高三生活请努力吧，PSP放在家里，想玩的时候跟家人说一说，毕竟紧张的时候放松还是很有必要的。

## ★任性贴图区★



**翔武：**杨龙陶同学这个日番谷画的不错，记得原来投稿也是死神相关的吧。



**翔武：**思乡之风的画还真是少见啊，虽然黑白稿，但感觉很到位。孤挖方这名字是不是怪了点……

任性贴图区征集读者绘画投稿，可邮寄或用电子邮件寄给我们。来信请至北京安外邮局75号信箱 掌机迷收或PG@VGAME.CN



交友 黑龙江 周权
哈哈哈，我是掌机迷！
男，13岁，黑龙江省齐齐哈尔市，QQ：125034918

## 游戏中毒、无药可救……




某日上班途中，停在某路口等红灯时，看到一个大妈从身边走过，一手拎着装满了蔬菜的兜子，一手攥着两根葱，边走路，手臂边前后摆动。看到这一幕后，脑中立即回响起了初音的甩葱歌……



本月是传说中的“DQ月”，所以大家都在玩DQ9。本人也是“深度中毒”中，目前看到圆圆的、胖胖的东西就像上去戳他两下(金属王后遗症…)。为了能早日治好“DQ9病”，最终采用了以毒攻毒的方法，翻出了机战AP，4周目再开。不过、貌似中毒更深了……




## 同样游戏中毒，无药可救

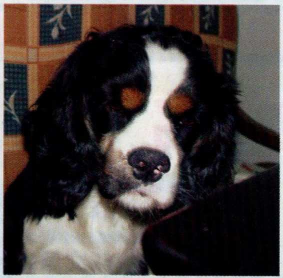
上次看别人玩初音，感觉初音里的声音有点电波感觉，比较别扭。后来猴子某日给我们放各种甩葱歌，才发现这曲子原来有这么好听。最近DQ9我也中毒了，虽然摆明了就是简单的“刷刷刷”，但是作为这么挑食的我，居然沉迷了……我个人认为，DQ里面打死一个BOSS都不算什么成就，不断打死更高一级的金属系敌人，得到大量经验值，才是最大的兴奋点。




最近包子同学给我换了首练习曲，之前的曲子看来还是有些难，不管怎么说，我还是要努力练习啊。

## 我家的狗越长越帅了



如题，如图。话说这期与大家见面看来还是有点晚，主要元凶就是我……在这里向大家说一声对不起。最近无论是工作、生活、还是游戏事情都多得不得了啊，结果一碗水没端平，碍了大家的事，要深刻检讨一下。就在照了这张照片之后的几天，寄养在别人家的三红居然被狗蜱咬了，真是对不住它。

这次完结之后编辑部要一起出去吃烤鸭，在北京就这点好，烤鸭最高最高最高！另外还有就是我跳进了模型的坑，暂时用组装货练手，目标是买倒A的MG来装。

# PG 总动员

～小编们的轻松驿站～



希望众编辑在努力加班的时，也要注意休息。
男，18岁，浙江省杭州市，QQ：82857270　浙江　胡佳杰　交友

# 掌机快乐赢 中奖名单

本期开奖期数：119




江西 张远程

## 一等奖（1名）

盟区战卡
VIP1年
300道具点




## 二等奖（3名）

怪物猎人雪山包

| | |
|---|---|
| 广西 | 林兰琦 |
| 广西 | 郑雅倩 |
| 广州 | 刘浩嘉 |




## 三等奖5名

动漫挂饰 精致

| | |
|---|---|
| 北京 | 林浩 |
| 上海 | 朱文滔 |
| 黑龙江 | 王磊 |
| 浙江 | 蒋勇 |
| 广东 | 彭汉彬 |

# 三栖人空间 ACG SPACE Vol 26




**碎碎念：** 由于很喜欢GreenDay,他们出了新专辑后就一直在听，看《变形金刚》突然放出他们的插曲当时没反映过来，只觉得耳熟就跟着唱起来，结果散场被女朋友质问了半天，回家后开始学天天弹，过了两周带父母去看的时候，我妈由于天天听我弹觉得很耳熟,于是也开始跟着小声唱，坐在她旁边的一对情侣被吓坏了，一直到散场都用特别崇拜的眼神看着我妈……

## 动漫世界中的十二生肖——猪(上)

### 温文尔雅的八戒

如果说最游记中四个人的回忆有那个最让人感动，想必一定会是八戒的那段往事。那个脸上永远带着清风微拂一般的迷人微笑，优雅而又帅气的男生背后，却以藏着一段无法抹去的悲伤……

八戒和花喃，都是在孤儿院中长大的孤儿，两个人在村庄中一起生活...或许是因为自己小时候也是孤儿的原因，八戒在村子附近一直在照顾一群孤儿，并且教他们学习知识，虽然过的不富裕，但也充实开心。

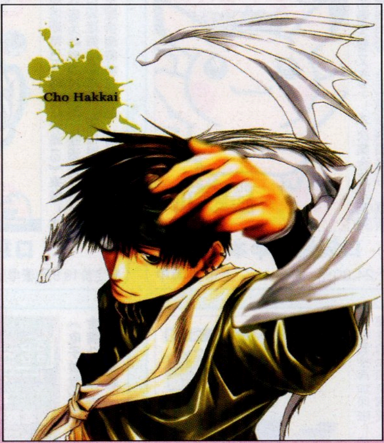
一天八戒回来后，发现屋子里一片狼藉，杂物凌乱的散落在地上。而花喃也不见所踪。这时，村子里的居民们都都围在门口，原来百眼魔王要抓祭品，愚昧的村民为了自己的利益，就想到了花喃这个孤儿，于是趁八戒不在的时候把她抓去进贡给了百眼魔王。愤怒的八戒质问村民为什么这么做，但是村民却说，与其把自己的女儿贡献给百眼魔王，到不如把你们这些孤儿送给他！

“花喃，我要开始到郊外的私塾教书了哦”

“这附近没有学校，所以那所私塾聚集了许多像我们一样的孤儿。”

“虽然薪水不是很高，但我认为应该够我们俩个生活了，所以……我们一起生活吧”

“悟能……我们终于不会在孤单了……”




温文尔雅的八戒和吉普的合影。

耳畔再度传来八戒与花喃的对话，昔日的过往如同电影般在眼前飞逝，昨日对未来的憧憬在刹那间被摔碎！再也无法压抑胸中愤怒的八戒，举起了手中的刀，等在回过神来，坐在一摊鲜血中的八戒已经杀光了全村所有的人……

“花喃，对不起，花喃，你曾经说过最喜欢我的手，但是现在，我的手却沾满了鲜血，我会去救你的，花喃”。于是八戒爬起来只身一人跌跌撞撞冲向了百眼魔王的巢穴，在途中，他见到一个杀一个。每一刀都充满了愤怒和仇



妖化的八戒，不过脸上的花纹好奇怪啊……像树叶一样的花纹。

根，每一拳都充满了对花喃的牵挂和自责。竭尽全力的八戒终于闯到了关押花喃的牢笼门口，那些把花喃抓走的村民已经不在了，那些为虎作伥的妖怪也都不在了。然而，已经晚了，一切都太晚了……

花喃见到八戒后，只留下了句："对不起，我已经有了那个妖怪的小孩"，就含恨自尽了，只留下无力的八戒，看着心爱的女人在自己面前自尽。这样的打击无疑让八戒无法承受，而突然出现的百眼魔王又说出了八戒原来和花喃是亲姐弟。失控的八戒向百眼魔王冲去，但是很快就不敌而被打到，这时候百眼魔王不怀好意的说到，传说中只要杀了一千只妖怪并且沐浴到他们的血。自己本身也就可以变成妖怪，八戒已经杀了那么多，搞不好自己就是那第一千只，于是出于好玩，他把自己的胳膊划破，用血滴在八戒的身上，结果八戒真的沐浴了一千只妖怪的血，而变成了一个真正的妖怪，撕开了百眼魔王的身体……

尽管已经报了仇，但是八戒一直出于自责中，同时又对自己已经变成了妖怪而感到痛苦，于是只能选择让自己自生自灭。选择了放弃。后来倒在路边，正巧悟净路过并且救了他。最后，他的罪被三佛神赦免，并且安排保护三藏一行人。开始了新的旅途。

或许最游记最大的颠覆之一就是把那个肥的流油满脸横肉看到美女就流口水整天哭着喊着要媳妇的猪八戒改编成了一个温文尔雅的帅哥形象，于是顿时，全天下原本对吃斋念佛的和尚没有兴趣的女孩和部分本来对一般男孩没有兴趣的男孩们(汗)都成了八戒的狂热FANS。(其实去年猪肉的价格一路攀升达到了比三藏的肉还珍贵的程度和这部漫画也不无关系）。这个总带着灿烂微笑，深褐色头发碧绿色眼睛，左耳上戴有妖力制御装置的帅哥，在这部到处充斥着血腥暴力的漫画中，冷静的让人觉得有些不可思议（当然，他之前的回忆不算。）顺便说一句，其实他的右眼是义眼，为了补偿被自己杀死的村民而自己挖出来的，所以一直戴着单片的夹鼻眼镜，漫画中那块的剧情给我留下非常深刻的不可磨灭的阴影，从此我对带着眼罩的人都有了莫名的亲切感……

而且八戒思考问题周详处理问题冷静，总能观察出敌人的弱点以及细微的事物。照顾着一行人的饮食起居，标准的二十一世纪新好男人！另外八戒的运气好的惊人，玩牌无人能敌，而且在TV版里八戒的唯一一个不良嗜好就是酗酒了。不过也难怪，他的前世毕竟是天蓬元帅嘛。

虽然八戒曾经有一段不能释怀的悲伤的过去，但是在和三藏一行人的旅途中，兄弟之间的友谊以及那份对所追寻的道路的执着都在慢慢的影响着八戒，到解决完请一色的时候，八戒默默的对着远方的花喃说出："花喃，如果你肯原谅我的话，那么我想……我想再为了我自己，多活一阵子……"。在不断艰辛与磨难之间，八戒也慢慢的寻找到了一条自己真正要走的路，一条真正通往光明的路，一条真正救赎的路……



# 问答无双



**集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！**

**问：前几天看见一条新闻，说现在NDSI的烧录卡都是模拟NDSL的方法运行，不算真正破解NDSI，这是真的吗？那岂不是还是买NDSL比较好？买NDSI的话烧录卡买什么好？**

答：可以说是真的吧。因为NDSI比旧机型多了一些功能，所以NDSI其实是有两个运行模式的，有点类似当年的GBC。想来大家都知道，GBC和GB交替时期，有一大批兼容的游戏，比如最有名的《塞尔达传说 DX梦见岛》，插入GB时以黑白模式运行，插入GBC则以彩色运行，并且追加新的利用颜色的迷宫——NDSI对于NDS游戏也有同样的机制。在前不久发布的3922–Mon Coach Personnel–Mes Recettes Plaisiret Ligne这款游戏中（我的健康饮食教练，法文，大家无视吧），如果插入DSI主机，游戏开始时会要求用摄像头录制用户样貌并且创建档案，但使用NDSL的话就不会有这个步骤，目前所有的I字头烧录卡，虽然大多数都可以正常运行这个游戏，但即使是在NDSI上，运行后也是没有摄像头操作步骤的NDSL模式，所以说目前的NDSI用烧录卡基本上是通过欺骗手段使得自己被机器误认为NDS旧型的正版卡带从而进行运行，还没能真正模拟NDSI卡带，所以包括DS付费下载在内的一些内容，烧录卡玩家还暂时享受不到。尽管目前只有一两个游戏有这样的情况，但随着新旧NDS更替，这种类型的游戏想来会越来越多，所以我们只好静待烧录厂商的动态了。



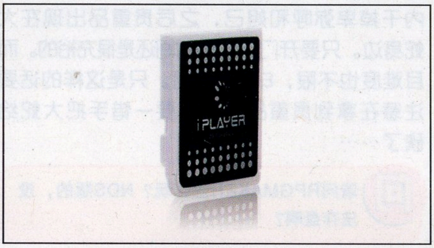
啊，说了这么多差点跑题了，至于买主机嘛——我还是建议买NDSI，一来NDSL早晚都是要淘汰的，本身还有硬件缺陷，二来现在NDSL能干的事情NDSI基本上也都可以做了吧？NDSL已经没什么发展潜力的说……至于烧录卡品牌？你看看从NDS公布到NDSI之前，烧录卡更新了多少代，就知道现在其实买什么都是一样的。




↑相信今后利用NDSI功能的游戏将越来越多，且看烧录卡如何拆招

**问：任天堂那个官方烧录卡已经开卖了吧？效果如何？价位呢？能不能玩模拟器游戏？我买NDSI的时候注册，老任送过1000点DSI点数，够不够买口袋妖怪剧场版？**

答：IPLAYER已经正式发卖了。目前国内实体店进货不是很普及，价格大致在250元左右，网上的话相对比较便宜，在200~220之间，算上邮费的话其实也没差到哪去……由于种种原因目前编辑部里还没有实物，但根据购买并且使用




↑许多人都会把这个IPLAYER和以前出的那个DSVISION搞混，其实同是影音播放外设，二者还是有一些区别的……

测试的朋友介绍，这款官方烧录卡是可以直接播放RMVB和AVI，比较方便，但是受NDSI屏幕本身的限制，播放效果还是差强人意，比使用樱花播放器或者MOONSHELL放DPG好些但有限，尤其是因为画面会被限制大小，所以内嵌字幕根本没法看清，而且使用时间太长的话，据说会发热（这个倒是没什么大碍）

如果仅仅是这种和山寨MP4的影音播放功能，似乎对国内玩家的吸引力会相当不足，不过这块卡有个优点，就是支持自制软件。测试证明，IPLAYER可以直接运行MOONSHELL（某些版本），FC模拟器NESTER也可以（但是不认中文文件名），运行其他软件时则提示DILI接口不正确——也就是说只要软件开发者愿意更新，IPLAYER就可以运行自制软件……NDSI

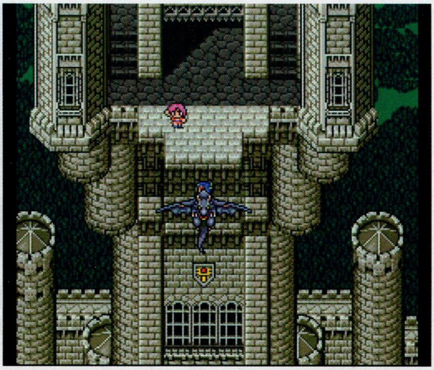
イラストロジック
ILLUSTLOGIC

没有GBA插槽，所以如果能运行GBA模拟器的话可是挺有吸引力的，是否可以通过自制软件把它变成烧录卡呢？那就不好说了……

至于点数。目前DSIWARE的商品有不少，但口袋妖怪剧场版尚未上架，之前看到的剧场版是DSvision用的。这东西我们以前也介绍过。

**问** **请问最终幻想5、6、7、8有没有可能出在DS上或者PSP上？现在这几个游戏都玩什么版本的好？**

答：近期没有公布，似乎不太可能近期复刻，毕竟比如巴哈姆特之血、FF13等重头戏才是SE下半年的工作重点，这个时间SE没必要也没有足够的资源公布或者开发旧作品的复刻版——



倒是一狼君在老家念叨为什么不复刻DQ3和DQ6，其实这个更有可能一些哎（汗，个人观点仅供参考）。

目前5678都可以在掌机上玩到，我个人的建议是，FF5要玩GBA版，用GBA烧录卡或者PSP模拟器都可以，因为GBA版是强化移植，除了画面比当初要好上一些（虽然有限），更增加了几个新职业、新迷宫。FF5的系统本来就非常有意思（我觉得在FF系列里能排前三），GBA版玩起来更加多变，推荐。FF6个人推荐使用PSP玩SFC原版。首先SFC的画面和GBA差点有限，但最主要的原因是另外两个版本（PS模拟版和GBA复刻版）都有点小问题，PS版效果自然好，但一来没追加什么新东西（地图可以加快速度走路是个优点），二来读盘太频繁了，有点烦；GBA版多加了一些敌人和隐藏迷宫，不过没什么太大吸引力，而且——GBA版的音乐做得太烂了，和原来根本不在一个水准……FF7只有PS原版模拟和PSN下载（其实也就是官方模拟器），用哪个都一样，自己压的那个还方便一些；FF8只有PS模拟而且有些不完善，有条件的话还是用电脑吧。

**问** **请问那些过气的动漫，比如武器种族传说、植木法则、银魂、结界师什么的，这些动漫的改编游戏怎样才能找到？我想找来收藏。**

答：这个，因为你说的这几个我除了银魂都没看过，所以没法直接告诉你。不过这些作品最早也是在GBA时代流行，那时已经有完善的发布体制，一般的ROM名称比如0568－GintamaDSBanjiOkudaiSoudou(J)里面必定会带该动漫作品的英文名称（Gintama就是银魂），



↑你喜欢收集这类东西的话，建议你收我做过攻略那个燃烧驱动，马上就要过气，但确实很好玩

在下载站以此为关键词进行搜索当有收获。即使因为游戏太老，搜寻的网站并不提供下载，但其实只要知道游戏全名和ROM编号，一般都能如愿。

**问** 《大蛇无双魔王再临》里，蜀国最后一章的贵重品怎么拿？攻略上说是快速开门，但开门是NPC太公望控制的，总是很久才打开！



↑智商低没办法，长得也有够丑

答：开门的方法是让太公望在门口站一定时间。首先游戏开始后要迅速清掉沿途的四将，然后立刻走西路一路清扫敌兵，将据点都给制压了，另一边有左慈分身牵制住，暂时坏不了事，然后杀奔中路，将两条腿着地的东西统统砍光，清理右路，之后一路护送太公望到门前。注意清理杂兵，太公望比较笨，只要有杂兵接近他就会放弃开门去迎击，所以我们要做的就是让他方圆若干范围内不留活口。本章的限制时间是6分钟内开门，8分钟内干掉卑弥呼和妲己，之后贵重品出现在大蛇身边。只要开门成功，时间还是很充裕的。而且难度也不限，EASY即可。只是这样的话要注意在拿到贵重品之前不要一错手把大蛇给砍了……

**问** 请问RPGMAKER怎么玩？NDS版的，没法存盘啊？

答：这个，NDS上居然有RPGMAKER……这款名叫VirtualGameMakerDS的软件并非官方出品，而是一个自制软件作者的杰作，软件以RPGMAKER2000（PC版）为基础制作而来，当然性能方面是没得比啦。RPGMAKER是一个简单的傻瓜式游戏开发套件，可以让你制作自己的RPG游戏，但说是简单也好，其实还是很复杂的，如果一点基础都没有的话，也就能摆摆地图、码码对话什么的，真想做一个本格的RPG，需要涉及脚本啊、变量啊，一系列比较复杂的内容，不是一蹴而就的事情（NDS版的我没玩过，只是根据PC版的经验而谈），甚至要会RUBY语言，搞不明白的话就不用勉强了吧……

**问** 最近玩了七龙觉得很好，就下了一个世界树迷宫2代来玩，感觉比七龙难很多！初期MP总是不够用，又不能及时回复，钱也特别缺，请问初期应该怎样开局？



↑和七龙不同，世界树的圣骑可是队伍的中坚力量



交换 上海 翁泽斌 上了大学，果然轻松多了，可以适当玩玩了。
男，18岁，上海市黄浦区西藏南路，200011

答：初期也有很多种开法，但最主要的是追求持久战能力（也就是尽量要消耗少一些）以及生存能力为先。基本上除了医生必须之外，建议带一个圣骑士，学习猛进逃走这个技能（投点少，见效明显，初期很土，但是很实惠），攻击方面可以考虑稳定的枪手和剑士，枪手初期将三种属性弹各升出一点即可立刻投入实战，剑士则可以学习消耗相对较少的トルネード。此外，魔法师强力推荐！魔法师在2代也有比较明显的强化，略点属性魔法用来日常或者应急，之后就直奔核热而去，也可以升级解析提高威力。核热作为一发的force技，堪称初期的终极大杀器，轻松轰出上千伤害，是对付其他方法无解的BOSS敌的秘密兵器。有了核热的话可以让初期难度大减。

另外还有一点需要注意，不知道你玩的是日文版还是英文版。先发的日文版或许是因为赶工太急，有不少非常糟糕的BUG，需要回避一下，英文版和后来的日文修正版本解决了问题，装游戏时要注意看清。

**问** DQ9的赌场在哪？金属系武器防具在哪能捡到？

答：十分遗憾的告诉你DQ9没有赌场。至于金属系，本次因为导入了合成系统，所以大部分高级武器防具都要自己动手，金属系也不例外，自己去打素材合成吧。这次的金属系不是最强的了，而且也不是所有武器都有金属系的。

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルの剣=メタスラの剣×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングの剣=はぐれメタルの剣×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルのやり=メタスラのやり×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングのやり=はぐれメタルのやり×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルの盾=メタスラの盾×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングの盾=はぐれメタルの盾×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルヘルム=メタスラヘルム×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングヘルム=はぐれメタルヘルム×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルよろい=メタスラよろい×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングよろい=はぐれメタルよろい×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~

はぐれメタルブーツ=メタスラブーツ×1+オリハルコン×1+スライムゼリー×6
メタルキングブーツ=はぐれメタルブーツ×1+オリハルコン×1+スライムのかんむり×1

**问** 急救，我升级5.0之后使用新版本的FC金手指插件，每次使用即时存档读档，画面都会卡很久，而且高概率死机，每次死机都得拔电池，请问这是怎么回事？原来虽然也有类似情况，但多数时间还是能存档的！

答：PSP的即时存档功能是把内存中的数据写入硬体（记忆棒），到时候再载入，老实说本来就不够稳定。FC这个金手指界面比较友好，初级功能也不错，但是内存占用相对较高，所以使用的时候往往会因为内存吃紧而出错。个人的建议是按下即时存档的快捷键，在完成之前不要再进行输入（就是别按键按摇杆了）。尽量别在短时间之内反复使用即时存档功能。满足这两点的话功能还是可以用的（虽然成功率依旧不很高）。如果死机的话，长推开关键不妨，应该可以听到“卟”的一声，机器重启，如果必须要拔电池的话，建议还是换个金手指版本或者检查一下系统配置，比如格式化一下记忆棒看看。




游戏单间

# New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

众多大作来临的时节终于要到了，可是仔细看看，来的都是大作吗？虽然有那么一些原创作品，但是从目前的素质上实在让人感到质疑，其中还有像机战学园这种打着原创实际上在混水摸鱼的作品，虽然对东拼西凑感觉不爽，但是如果要是系统做的真好玩的话，也算可以忍受一下了。本期截止统计时间：2009年7月20日

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

## 08 06 巴哈姆特之血 NDS



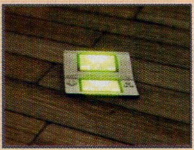

讲述由于沉睡的巨兽的苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要消灭巨兽。游戏除了主线任务外还存在大量的支线任务，无论是主线任务还是支线任务都对应最多4位玩家联机协力游戏。

## 08 06 死神DS4 NDS



不久前公布了最新的特别情报，本次游戏一改前三作的类型，转为爽快简单的动作游戏类型，同时众多人物的独特原创剧情相信也是FANS们所迫切希望了解的部分。在1、2代中采用的卡片系统会再次复出。

## 08 27 无名游戏 NDS



本作中，以主角收到游戏并开始进行之后的恐怖的七天时间为背景，游戏中玩家除了可以通过视觉画面与音效跟真实的效果音来体验本作所带来的恐怖感受。跟前作一样的诅咒游戏也会登场，还有新的系统追加。

## NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

### 8月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 08.06 | 巴哈姆特之血 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 道具获得者 | 5PB | RPG |
| | 死神DS4 | SEGA | ACT |
| 08.20 | 狼隐 | KONAMI | AVG |
| 08.27 | 无名游戏 目 | NBGI | RPG |
| | 超级机器人学园 | NBGI | RPG |

### 9月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 09.12 | 口袋妖怪 心之金 | 任天堂 | RPG |
| | 口袋妖怪 魂之银 | 任天堂 | RPG |
| 09.17 | 狼与香辛料 | ASUKI | AVG |
| | 偶像大师 | NBGI | SLG |
| | 沙迦2 秘宝传说 | SQUARE ENIX | RPG |
| 9月 | 钢铁大师 | Genterprise | SLG |

### 10月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10.01 | 闪电十一人2 威胁的侵略者 | LEVEL5 | RPG |
| | 蓝龙 异界的巨兽 | NBGI | RPG |
| 10.08 | 黄金太阳DS | 任天堂 | RPG |
| | 真女神转生 STRANGE JOURNER | ATLUS | RPG |

### 11月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11.06 | 召唤之夜X 泪之王冠 | NBGI | SRPG |

### 12月后发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12月 | 公主联盟 圣剑勇武传 | STING | SRPG |

### 未定发售日游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 年内 | 雷顿教授与魔神之笛 | LEVEL5 | AVG |
| | 光之四战士 最终幻想外传 | SQUARE ENIX | RPG |
| | BLEACH DS 4TH | SEGA | SRPG |
| | 二之国 另一个世界 | LEVEL5 | RPG |
| | AGAIN FBI超心理搜查官 | TECMO | AVG |
| | PostPetDS | MMV | ETC |
| | 马里奥X索尼克 冬季奥运会 | 任天堂 | SPG |
| | 符文公房3 | MMV | SLG |
| | 电击学园RPG | ASUKI | RPG |
| | HUDSON X GreeeeN | HUDSON | RAG |
| | 迷你四驱OL | ROCKET | SPG |
| 未定 | 沙迦 魔界塔士 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 吉他英雄 巡演 10年 | Activision | RAG |

# PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

## 7月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 07.30 | 装甲核心3P | FROMSOFTWARE | ACT |
| | 现代大战略 | SYSTEM ALPHA | SLG |

## 8月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 08.06 | 对战传说 | NBGI | ACT |
| | 流行之神3 | 日本一 | AVG |
| 08.27 | 天诛3 | FROMSOFTWARE | ACT |
| | 灵魂能力 毁灭宿命 | NBGI | FTG |

## 9月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 09.03 | 侍道2 | SPIKE | ACT |
| 09.17 | 太阁立志传5 | KOEI | SLG |
| | 伊苏7 | FALCOM | ARPG |
| | 428 被封锁的涉谷 | CHUNSOFT | AVG |
| | 游戏王TF4 | KONAMI | TAB |
| | 家庭教师 灵魂喷射 | TAKARATOMY | ACT |
| 09月 | 真三国无双5 Special | KOEI | ACT |
| | 侦探神宫寺三郎 尘埃与钻石 | ARCSYSTEMWORK | AVG |

## 10月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10.08 | GT赛车 | SCE | RAC |
| 10.22 | 遥久时空3 命运的迷宫 | KOEI | AVG |
| 10月 | 超时空要塞UF | NBGI | STG |

## 11月发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 11.12 | 神眷之力 | ATLUS | RPG |
| 11月 | 装甲核心4 | FROMSOFT WARE | ACT |

## 12月后发售游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 12.17 | 女王之刃 混沌螺旋 | NBGI | SRPG |
| 12.24 | 幸运星 网络偶像育成 | 角川书店 | AVG |
| 12月 | 风云新撰组 默示录 | FROM SOFTWARE | AVG |

## 未定发售日游戏列表

| | | | |
|---|---|---|---|
| 年内 | 实况力量棒球P4 | KONAMI | SPG |
| | GOD EATER | NBGI | ACT |
| | 小小大星球 | SCE | ACT |
| | 铁拳6 | NBGI | FTG |
| | 创造球会6 | SEGA | SPG |
| | 战场的女战神2 | LEVEL5 | ACT |
| | PUYOPUYO7 | SEGA | PUZ |
| | 背后灵 | LEVEL5 | AVG |
| | 王国之心 睡梦中诞生 | SQUARE ENIX | RPG |
| | 不死骑士 | TECMO | ACT |
| | 盒蛋战机 | LEVEL5 | RPG |
| | 战斗灵魂 | NBGI | TAB |
| | 横行霸道 唐人街 | ROCKSTAR | ACT |
| 未定 | 合金装备 和平行者 | KONAMI | ACT |
| | 忍者活剧 天诛红 | FROMSOFT WARE | ACT |
| | 最终幻想 AGIDO XIII | SQUARE ENIX | RPG |
| | 寄生前夜 第三个生日 | SQUARE ENIX | ACT |

### 28/27 超级机器人学园 NDS




《超级机器人学园》将打破传统的系列游戏类型，成为一款另类新作。而作为系列特色的机器人作品参战在本作自然也是少不了的，另外游戏更加入的对战系统，让玩家可以使用自己心爱的机器人与好友们一决高下。

### 08/06 对战传说 PSP



TOVS是一款汇集了诸多NBGI知名系列传说系列角色的动作游戏，包括了系列第一作《幻想传说》到DS《心灵传说》为止的13部作品合计35名角色将会在游戏中登场，展开激战。本系列玩家不会感到任何的不适应。

### 08/27 天诛3 PSP



本作是在PS2版的基础上，添加了XBOX上的《天诛3回归之章》的新角色、新任务、新舞台、新奥义等强化而来。《天诛3》将会添加很多新角色、新任务、新舞台、新奥义等，PSP平台的游戏将集PS2和XBOX于一体。

### 08/27 灵魂能力 毁灭宿命 PSP



本作是以家用机版《灵魂能力IV》的角色阵容和游戏系统为基础开发的掌机版。PSP版同样支持丰富多彩的角色自定义选项、对应无线联机对战等网络功能。在此基础上，PSP版还将有部分独占内容追加。

# 掌机快乐赢

**嗨！**

每期都有新变化的“掌机快乐赢”又有新奖品啦！相信广大掌机迷都坐不住了吧！快填好回函卡来参加吧！下期会有大量好东西奉上哟！



**二等奖3名**
怪物猎人雪山包




**一等奖1名**
盟区战卡+一年VIP+300道具点



**特别奖**
NDSBBS提供玩偶1个



**三等奖5名**
动漫挂饰

**小提示：**
如果你有希望得到的奖品，也可以通过来信或回函卡告诉我们，我们将会每期换上新的奖品，说不定就有你最想要的哟！

**参加办法：**

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。
2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为9月25日，时间以当地邮戳为准。
3、中奖名单将在123期刊登。回函卡复印无效。




sid